TU REVISTA DE MANGA

NEKO

26

390 PTAS.

EL '97 EMPIEZA FUERTE EN:

DRAGON BALL GT

TOKIMECHA

LO ÚLTIMO DE TORIYAMA

NOTICIAS - TANKOUBON - MULTIMEDIA - EL RINCÓN DEL LECTOR - ANIMANÍA

ARTE·9

Hilarión Eslava, 56
28015 Madrid
Tel/Fax: (91) 543 23 43

Doctor Esquerdo, 6
28028 Madrid
Tel/Fax: (91) 402 96 08

Cruz, 37
28012 Madrid
Tel/Fax: (91) 532 47 14

EDITORIAL

Neko 26 (enero 1996) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones. Para cualquier consulta, dirigirse a C/ del vent nº41, Bajos, 08031 de Barcelona, o bien enviar e-mail a camaleon@lix. intercom.es. Portada realizada por Estudio Phoenix. El © correspondiente a la ilustración de portada es: Dragon Ball Gt, © Bird Studio & Shueisha; Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix. Colaboran en este número: Albert Agut, Ainoa Amperio, Alberto Cano, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo, Ismael Ferrer, Pierre Giner, Noriko Oba, Otaking, Enrique Pilón, Jaime Rodríguez y Armando Vila. Fotolitos: Dados 2 y Pasanau. Impresión: Tandemgraf. Depósito legal: B-11.991-94. Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores, agradecemos a todos su colaboración.

Aquí estamos de nuevo. Superada la resaca de las fiestas y del número anterior (que no fue lo especial que nos hubiera gustado que fuera) empezamos el año con fuerzas renovadas y un número 26 bastante tranquilito. De contenidos, tenemos la segunda parte del repaso a las obras de Urushihara, las novedades "espectaculares" de *Dragon Ball GT*, el nuevo mini-manga de Toriyama, el primer vistazo en serio a *Mononoke Hime*, la que seguramente será la película del 97, y un texto sobre un número del *Young Magazine* que a más de uno le resultará un desperdicio de espacio pero que no hemos podido evitar poner, por aquello de que sale gente de la casa y otros conocidos del mundillo y nos hacía mucha gracia. Lo sentimos pero también tenemos derecho a nuestros caprichillos de vez en cuando. En lo demás poco que decir salvo que desde aquí lamentamos el cierre del *Kabuki*, no, no es broma. Sabemos que a más de uno le repateaba la manera de hacer de Riera, y es cierto que no es la persona más diplomática del mundo, pero siempre es una mala noticia que una revista del sector tenga que cerrar. A este paso nos vamos a quedar cuatro gatos y como la gente no reaccione nos vamos a quedar sin muchas opciones para leer textos sobre manga y anime. Esperemos que este 97 se destaque por un resurgimiento de los fanzines o las revistas o cualquier cosa que trate de lo que a todos nos interesa, la historieta y la animación japonesas.

La Redacción.

SATOSHI URUSIHARA por Armando Vila 15

TOKIMECHA por Armando Vila 19

YOUNG MAGAZINE por Armando Vila 22

MONONOKE HIME por Armando Vila 24

DRAGON BALL GT por Armando Vila 28

ROQUE GONZALEZ ENTREVISTA 47

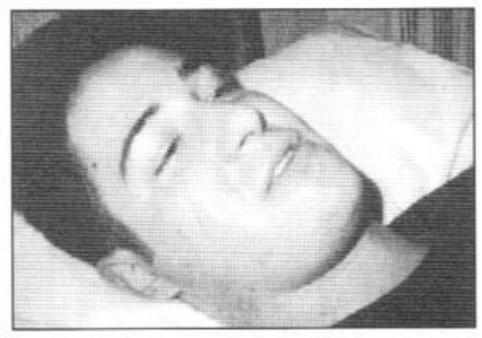
+ Celia, Assate Dance, Gundam F91, Temporal Campaign, Kimagure Orange Road.

NOTICIAS ..... 4 AVANCES ..... 32 ANIMANIA 44
TANKOUBON ... 9 MULTIMEDIA ... 39 EN PROCESO .. 47

NOTICIAS

Nacho Fernández y **David Ramírez** serán los autores de ***Los paladines del horóscopo***, una parodia de ***Los caballeros del zodíaco*** un poco en la línea abierta por el ***Dragon Fall***. Los encargados de editarla serán los chicos de **Inu** y no hay fecha de salida confirmada pero podría ser el Salón del Comic. **Nacho** se encargará de co-guionizar junto a **David** y de dibujar y entintar. Habrá que ver que tal resulta esta nueva aventura de **Nacho** esta vez sin **Álvaro**, la otra mitad del **Hi No Tori Studio**.

Está confirmado, la revista ***Kabuki*** ha dejado de existir. Suena un poco melodramático pero es una manera como cualquier otra de anunciar que **Glénat** ha decidido cerrar la revista. Aparecerán dos números más que ya estaban producidos tras lo cual el cierre será oficial. Los motivos son cláramente económicos y este hecho junto al del cierre de la revista ***Invasión*** dejan a **Jorge Riera** libre de preparar algún nuevo invento con el que asombrarnos. ¿Cual será la próxima jugada de **Riera**? ¿con qué nos sorprenderá la maravilla valenciana a partir de ahora? ¿qué leeremos ahora para desfogar nuestras pasiones más bajas?. Seguiremos informando.



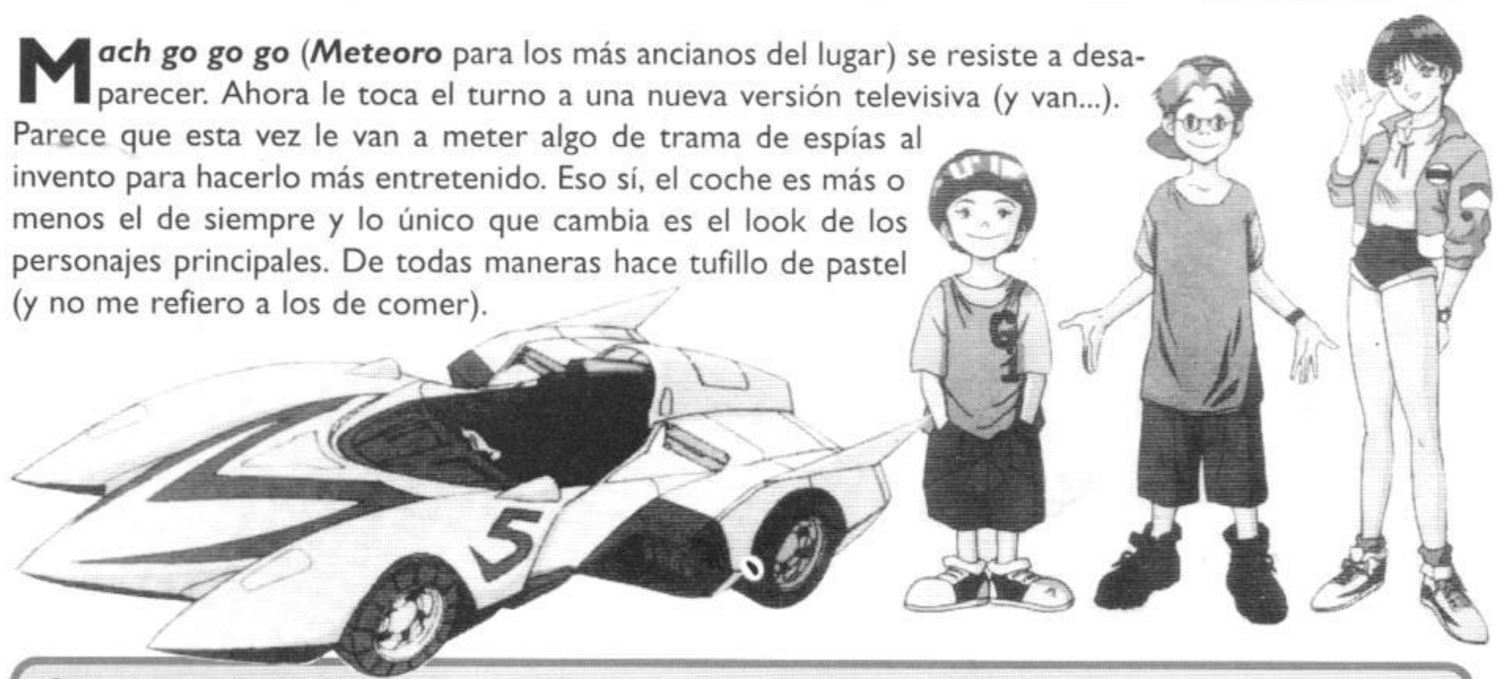
Bueno, ya tenemos ***Dragon Ball*** en **Antena 3** y ahora les toca el turno a las autonómicas. De momento hemos podido confirmar (a menos que cambien de idea en el último momento) que el 4 de febrero empezará a emitirse en **TV3** ***Dragon Ball GT***. Lo bueno de la noticia es que ocuparán una de las noches temáticas de la cadena para emitir la serie y que ira acompañada de ***Street Fighter II V***. Con esta jugada **TV3** se quedaría con el anime habitual en sus secciones infantiles (***Doraemon***, etc...) con el programa de **Oscar** el sábado y con el martes por la noche también dedicado al anime. Es un logro a destacar y un buen comienzo para la normalización de lo japonés en nuestras pantallas.

Alice in Cyber Land es una OVA en dos partes que se dasarrolla en el siglo 21, en un país (Cyber Land) en el que existe una inmensa red de ordenadores intercomunicados. En la red se producen todo tipo de delitos y para combatirlos se ha creado una especie de cuerpo de intervención rápida compuesto por chicas de instituto, las que mejor conocen los ordenadores. Durante la mayor parte del tiempo son simples estudiantes pero cuando surge algun problema se convierten en guerreras. El realizador de ***Alice in Cyber Land*** es **Kazuyoshi Yokota**, el guión es de **Chiaki Konaka**, y el diseño de personajes de **Daisuke Moriyama**.

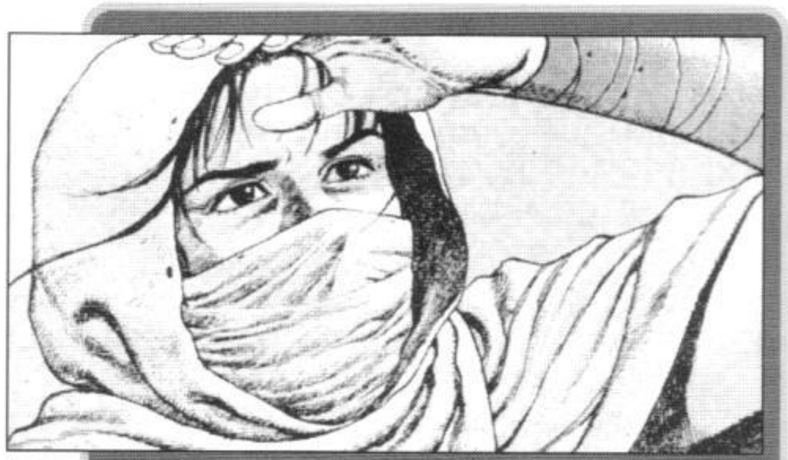
Celia, el manga de **Patrick Yu** editado en Hong Kong por **Freeman**, ya se ha editado en Francia. La versión francesa apareció hace pocas fechas y ha sido editada por **Tonkam**, como casi todo el manga procedente de China editado en Francia. El autor ha sido invitado por la editorial al Festival de Angouleme de este año para presentar su obra. Otro invitado de **Tonkam** a Angouleme es **Taiyou Matsumoto** (***Amer Beton***, ***Ping Pong***) con lo que la presencia japonesa en el festival está asegurada por partida doble.

Está a punto de salir al mercado el último tomo de ***Adolf*** con el título de ***1945 and all that remains***. Será la quinta entrega de esta novela gráfica que se está llevando premios y magníficas críticas en los Estados Unidos. Es el típico producto que es capaz de reconciliar con el manga a tanto burro estrecho de miras incapaz de creer que en el mundo del manga existen obras de tantísima calidad como esta misma.

Mach go go go (***Meteoro*** para los más ancianos del lugar) se resiste a desaparecer. Ahora le toca el turno a una nueva versión televisiva (y van...). Parece que esta vez le van a meter algo de trama de espías al invento para hacerlo más entretenido. Eso sí, el coche es más o menos el de siempre y lo único que cambia es el look de los personajes principales. De todas maneras hace tufillo de pastel (y no me refiero a los de comer).

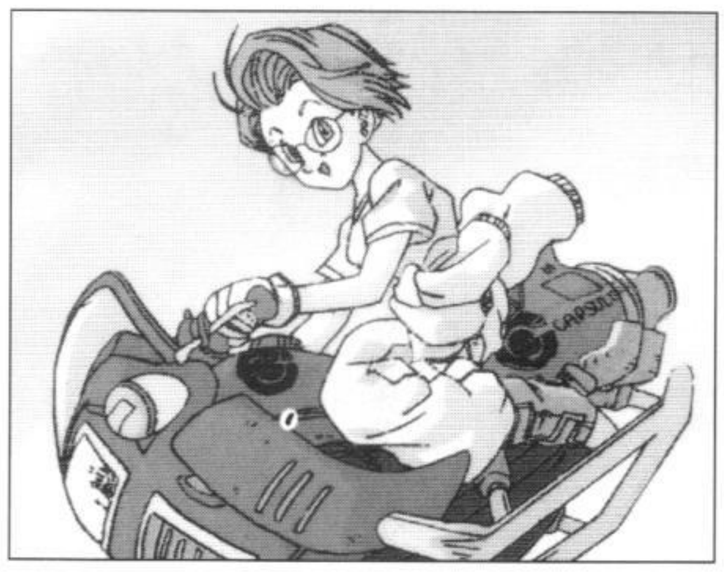


¿Alguien hechaba de menos el ritmillo frenético de ***Proyecto A-KO***? ¿alguno de vosotros añoraba el humor tan peculiar de uno de los animes que mejor aocgió el fandom español? Pues **Katsuhiko Nijishima**, el directos de ***Proyecto A-Ko***, vuelve a la palestra como realizador con ***Alka***. ***Alka*** será una OVA de aventuras ambientada en el mar. La historia se centra en personajes como Salvador, un buscador de tesoros que se gana la vida buscando botines por encargo en el fondo del mar. El guión es del propio **Nijishima** y de **Kenichi Kanenaki**. El diseño de personajes es de **Noriyasu Yamasuchi** y el diseño de mechas es de **Hidefumi Kimura**. Esperemos que el resultado sea tan entretenido como ***A-KO***.



Otomo no se prodiga mucho estos último tiempos. Para poder consumir algo del autor estos último tiempos hay que conformarse con ***Legend of Mother Sara***. Acaba de empezar a publicarse en el ***Young Magazine*** la cuarta parte de la serie que, a este paso, puede llegar a convertirse en una serie tan larga como su obra magna, ***Akira***. **Otomo** sigue al guión y **Nagayasu Takumi** al dibujo. La primera entrega de esta cuarta parte apareció en el nº 1 del 97 del ***Young Magazine*** y es todo acción. Una verdadera virguería visual.

En Francia han dejado de emitir ***Dragon Ball Z*** a 10 capítulos del final. Los aficionados se han puesto nerviosos enseguida y se imaginaban algún boicot por parte de alguna asociación ultraconservadora o algo parecido. Pues no, parece que la cosa va de sacarle jugo a la serie y los de **AB** (los que llevan todo lo de ***DB*** en Francia) podrían estar preparando una edición de esos capítulos en vídeo para sacarles más tajada. Total, para la televisión ya tienen ***Dragon Ball GT***. Esta serie es capaz de afilar los más bajos instintos hasta de Teresa de Calcuta.



Para los completistas de **Shirow.** Está a punto de aparecer, si no lo ha hecho ya, una entrevista con el autor en la revista ***Red Buta***, entrevista que estará ilustrada con nuevos dibujos del creador de ***Appleseed*** y tantas otras. A este paso no tendría que tardar en salir un nuevo ***Intron Depot***, material para rellenarlo no faltaría.

Los seguidores de ***Dragon Quest*** estan de enhorabuena. Acaba ponerse a la venta una especie de data book ilustrado al precio de 2800 yens en el que se hace un repaso a todos los seres extraños aparecidos en la serie. Se llama ***Dragonquest Monsters*** y en principio no lleva material inédito. Sólo es material reaprovechado del propio manga, ordenado y clasificado.

Fujimi acaba de editar una colección de tres volúmenes recopilando los guiones originales de ***Neon Genesis Evangelion***. Esta serie va a acabar teniendo más productos derivados que Michael Jackson.

Acaba de aparecer el primer volumen de ***Card Raptor Sakura***, el manga de **Clamp** que sustituyó a ***Magic Knight Rayearth*** en la revista ***Nakayoshi***.

El último capítulo de ***Key the Metal Idol***, el catorceavo, debería aparecer en marzo de este año y duraría una hora y media. Tanto hablar de esta serie y aún no hemos podido ver más que unos pocos minutos, que por cierto, eran muy majos.

La versión americana de ***Chirality*** está a punto de publicarse en los Estados Unidos. La empresa editora es **CPM Comics** y la fecha de salida prevista es marzo del 97. Parece que el manga debe funcionarles porque son cada vez más la empresas que se interesan por adaptar mangas al inglés.

La noticia está un poco pasada, pero es importante reseñar que **Minami Ozaki** retomó la publicación de ***Bronze Zetsutai since 1989*** desde el pasado nº 15 de la revista ***Margarette*** de **Shueisha**. Entre esto y las nuevas versiones anime **Minami** está en la cresta de la ola.

Dragon Ball, la serie roja, llega a su fin en el nº 211 y **Planeta** ha decidido hacer un número especial en el que incluirán textos extra y alguna sorpresa (o eso han dicho). El cierre de la serie roja casi coincide con el final de ***Akira*** lo que convierte el dato en una especia de fecha de antes y después. Esperemos que el después sea, por lo menos, igual de bueno (o malo según se mire) que el antes o mejor aun, si nos sonrie la suerte.

Planeta se está planteando la posibilidad de hacer tomos recopilatorios con

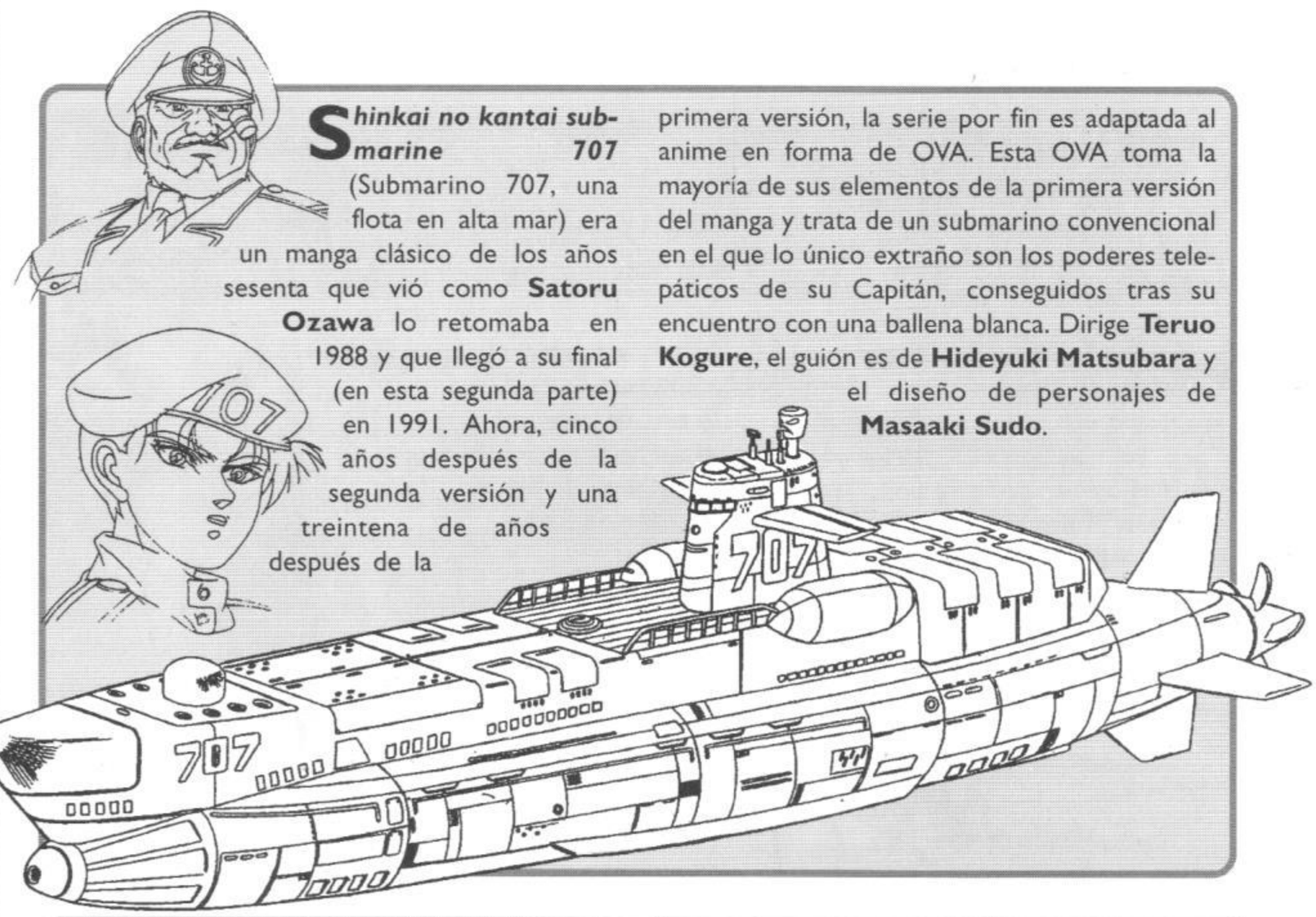
material prepublicado en el ***Shonen Mangazine*** y con otros materiales (un poco como aquel que sacaron de ***Ranma 1/2***). De momento es sólo un proyecto pero parece que es factible que lo tiren adelante. Habrá que ver que material recopilan.

Más rumores sin confirmar de series que podrían publicarse en nuestro país. Tenemos ***One or W*** de **Rumiko Takahashi** y ***Slayers***. Ya os contaremos.

Adam Warren, el autor de las versiones americanas de ***Dirty Pair*** (esa obra que tanto os gusta, que lo sé) ha realizado un especial de los ***Titans*** (un grupo de super héroes americano) con su particular estilo clasificado como manga. Este especial, editado por **DC**, se engloba en los ***Elseworlds*** de esta editorial, un sello que se han inventado para poder hacer historias con los personajes de la casa fuera de la continuidad de los mismos. Es decir, una escusa para inventarse historias de Superman o Batman en la Inglaterra Victoriana o los años 70. ¿Os imaginais a Superman con el pelo afro? brrrr, me ha entrado un escalofrío. Por cierto, lo del manga americano está disparadísimo. En el último ***Previews*** se podían contar más de treinta títulos de autores yanquis con influencias japonesas, toda una revelación.

Parece que el final de ***Sailor Moon*** en televisión es un rumor cada vez más sólido. Se dice que la serie podría acabar en febrero y que las posibles continuaciones de la historia en anime pasarían por las OVAs y las películas. Esperaremos a la confirmación.

Acaban de salir tres nuevos CD de ***KOR*** (cuantas siglas). ***Madoka's Piano Files*** (el título lo dice todo), un segundo con siete canciones originales y tres instrumentales y un tercero con la banda sonora de la película (la que llevamos comentando hace tiempo). De la película también apareció un single con la canción de apertura.



Shinkai no kantai submarine 707 (Submarino 707, una flota en alta mar) era un manga clásico de los años sesenta que vió como **Satoru Ozawa** lo retomaba en 1988 y que llegó a su final (en esta segunda parte) en 1991. Ahora, cinco años después de la segunda versión y una treintena de años después de la primera versión, la serie por fin es adaptada al anime en forma de OVA. Esta OVA toma la mayoría de sus elementos de la primera versión del manga y trata de un submarino convencional en el que lo único extraño son los poderes telepáticos de su Capitán, conseguidos tras su encuentro con una ballena blanca. Dirige **Teruo Kogure**, el guión es de **Hideyuki Matsubara** y el diseño de personajes de **Masaaki Sudo**.

Phantom Quest Corp. y ***Tenchi Muyo*** son las dos colecciones con las que **Pioneer Entertainment** se estrena como editorial en los Estados Unidos. Parece que las cosas les van bien en las americas y han decidido sacarle todo el jugo que puedan a sus títulos de vídeo más resultones. Para ello han decidio hacer versiones de esos mismos vídeos en historieta. Pensaréis que lo que han hecho es coger algún manga y adaptarlo. Pues no, se han liado la manta a la cabeza y han producido sus propios comics (a la Antartic). ***Phantom Quest Corp.*** es de **José Calderón** y **Dave Cooper** y ***Tenchi Muyo*** es de **José Calderón** y **Matt Lunsford**. El resultado es muy flojo (por ser caritativos) y la cosa no va más allá de jugada comercial descarada. Si al menos lo hicieran bien.

Parece que dos series de **Tezuka** van a tener nueva serie de televisión en breve. Una de ellas es ***Maguma Taishi*** (***Ambassador Magma***) una de las más entretenidas del autor. El aspecto general del producto se ha modificado para adaptarlo a nuestros tiempos lo que hará que sea difícil de localizar la influencia **Tezuka** en la serie. La otra es ***Black Jack***, la serie con el médico más famoso del mundo del manga y a la que acaban de dedicar también una película que se desarrollaba en Atlanta (ya os hablamos de ella). Un revival de obras de **Tezuka** absolutamente merecido.

Ankoku no hakaishin (El día de la destrucción en el mundo negro) es el título del capítulo 0 de Bastard aparecido en el número 5-6 del ***Weekly Shonen Jump*** de este año. ¿Comorr? (no he podido evitarlo) os preguntaréis. Pues si. El bueno de **Hagiwara** y su estudio **Loud in School** retoman la historia, la reconducen y se marcan un capítulo cero por la cara. Este ¿nuevo? ***Bastard*** se publicará semanalmente en el ***Shonen Jump*** semanal a partir de la próxima primavera. Este capítulo 0 es una especie de aperitivo para ir haciendo boca. ¿Conseguirá **Hagiwara** mantener una periodicidad tan dura? ¿saldrá alguna vez el tomo 19 con el final de la historia original? ¿qui lo sa?

A continuación os ofrecemos un calendario de como quedarán las salidas de novedades de **Planeta** hasta el mes de mayo. Es muy posible que cambien algo en el último momento o que haya modificaciones o títulos añadidos pero de momento la cosa está como sigue.

En marzo saldrán ***Calm Breaker***, un manga de robots y cachondeo. El autor es **Masatsugu Iwase** la serie es de **Kodansha** y se publica regularmente en la revista ***Afternoon***. Serán siete números de 48 páginas excepto el primero que tendrá 64 y ***Hot Shot*** de **Kei Kurosawa** (guión) y **Satsuki Shibusawa** (dibujo) es un manga de detectives la mar de mono. El dibujo es muy límpio y directo y la historia entretenida. Serán cinco números de 64 páginas y la historia es autoconclusiva.

En Abril saldrán ***Dragon Half*** de **Ryoosuke Mita** (ya lo comentamos), ***Compiler***, de **Kia Asamiya**, que continuará con lo que se publicó en el ***Shonen*** en siete números de 96 páginas y ***Bakuretsu Hunter*** de **Satoru Akahori** y **Ray Omishi** publicado por **Dengeki Comics** y uno de los productos de más éxito en Japón estos últimos tiempos, tanto en su versión manga como en su versión animada. Es una historia en la que se mezclan la magia, la fantasía y el erotismo todo aderezado con grandes dósis de humor. Serán 5 tomos de los de 1.200 ptas y saldrán cada dos meses.

Y en mayo saldrán ***Possesion Tracer***, un manga de **Fujimi Shobo** cuyo autor, **Kouichioru Yonemura**, tiene más bien poco que ofrecer. Mil y una influencias no son suficientes para hacer que este manga sea interesante. El que sí es interesante es ***Spirit of Wonder*** de **Kenji Tsuruta** y del que ya hemos hablado en estas páginas. Una pequeña joya de compra obligada. Para acabar con mayo están el ***Dr. Slump,*** en medios tomos sin límite de números (un formato muy majo, por cierto) y ***La tragedia de P*** de **Takahashi** en formato tomo.

Norma prepara el año muy en secreto y filtran la información con cuentagotas. De momento a las novedades ya comentadas otros meses hay que añadir ***Seigi***, de **Hideto Sato**, un manga con una estética entre **Pure**, **Shirow** e **Izumi Matsumoto** (incluso nos recuerda a **Roger Ibáñez**) que hará las delicias de los amantes de las chicas larguiluchas. ***Legend of Lemnear*** saldrá definitivamente en abril y el ya anunciado ***Super Strike TA 29*** de **Takashi Shouji** (guión) y **Youichi Kadoi** (dibujo) aparecerá en marzo. Por cierto, este manga nos ha sorprendido gratamente. El diseño de los personajes es muy personal y la historia no parece del todo mala. En conjunto y a la espera de acabar de leerlo, parece un manga muy prometedor.

Hay mangas de cualquier cosa, pero esto es increíble. Hay revistas que se dedican a hacer mangas sobre bebés y todo lo que les envuelve. Con títulos como ***Mamanga***, ***Babou Babou*** o ***Yanma*** (young mama) publican historias en las que, normalmente, autoras de manga explican sus experiencias como bebés o como madres. Pero no es un campo exclusivo para chicas y **Tatsuya Egawa** (***Golden Boy***) también está publicando una historia de este tipo. Se llama ***Take chan to papa*** (Take y su papa) y relata las aventuras del hijo pequeño del propio **Egawa**. Se publica en la revista ***Mamanga*** y tiene un aspecto completamente delirante.

TONKAM

C/Villarroel nº 107
08011 Barcelona
Tel. (93) 454 71 36

POR FIN UNA TIENDA CON TODA LA NOVEDAD JAPONESA.

LOS MANGAS, REVISTAS Y GOODS DE LAS SERIES DE MÁS ÉXITO (Y NO SÓLO DE DRAGON BALL)

IMÁGENES COMICS

Pelayo, 18 46007-VALENCIA

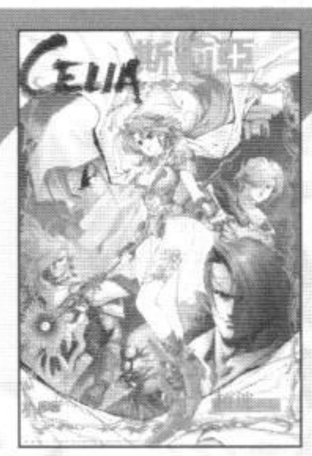
COMICS USA
MANGA
FORUM
LA CÚPULA
NORMA EDITORIAL
COMIC ANTIGUO...
Y TODOS LOS COMICS QUE PUEDAS IMAGINAR.

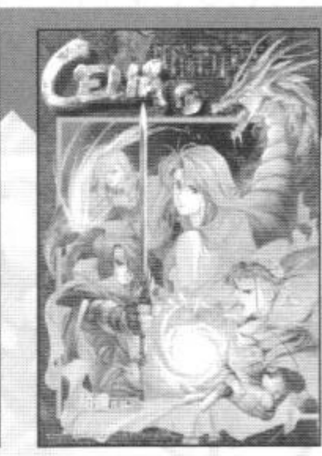
Y SI QUIERES, ¡TE LOS MANDAMOS A TU CASA! LLÁMANOS AL TELÉFONO (96) 352 05 73

TANKOUBON

Este mes ha salido un tankoubon un tanto atípico. apenas tenemos volúmenes japoneses directos. Casi todas las series son o bien versiones francesas (*Assate Dance*) o bien un manga chino como es el caso de *Celia*. Esperamos que esta circunstancia no os descoloque demasiado y que os parezca una opción válida. Si es asi seguiremos en la línea de alternar material llegado directamente del Japón con series traducidas o bien al inglés o bien al francés o hablaremos de mangas chinos o coreanos. En la variedad está el gusto.

CELIA, (Freeman)





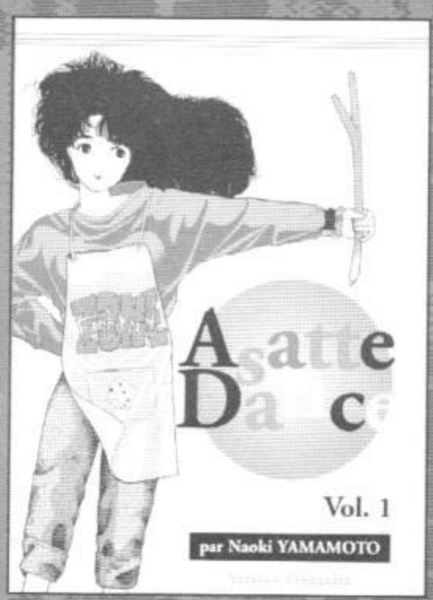
Celia es otro de los mangas made in Freeman que nos llega directamente de Hong Kong vía Tonkam. Evidentemente, al decir nos llega, me refiero a occidente porque, de momento, *Celia* sólo se edita en Francia. El autor de *Celia* es Patrick Yu y nos propone una especie de viaje a un mundo fantástico en el que la fantasía más utilitaria, la mitología con trasfondo chino y una cantidad considerable de referencias, sobre todo a Tolkien y al mundo del rol, se dan la mano para formar un todo colorista y lleno de belleza plástica. La acción se encuadra en la ciudad de Mynian en la que el caos está a punto de apoderarse del lugar. Para intentar evitarlo el Emperador, el padre de Celia, invoca a unas fuerzas mágicas a través de un cristal sagrado con la intención de evitar el asalto de las fuerzas malignas. A partir de aquí se desarrollará una especie de guerra de poderes en la que Celia tendrá que madurar rápido para estar a la altura de las circunstancias. Esa es quizá la baza más interesante de la serie. La candidez inicial de Celia es el contrapunto perfecto a los "malos malísimos" que van apareciendo por la serie. No hay mucha confusión, no hay sitio para la dualidad en los personajes pero por otro lado eso es aprovechado para narrar una aventura sencilla en la que lo que prima es la acción y la parte visual. Vamos, que de historia la justa pero de luchas varias y batallas místicas espectaculares las hay para dar y vender. *Celia* es un manga a color realizado con una técnica mixta en la que se combina el coloreado en acetato con fondos manuales y manipulados de ordenador. Esta técnica consigue un resultado muy vistoso que convierte a casi todas las producciones de la editorial en mangas atractivos a primera vista. El problema para algunos de estos títulos es el segundo vistazo, pero en el caso de *Celia* la serie aguanta bien y se deja leer bastante a gusto, aunque se acabe en apenas cinco minutos.

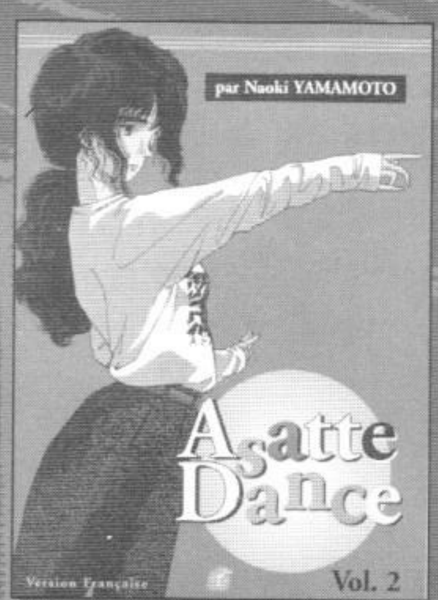
JUN SHIN KEN SHOU-SAIGO NO KISEKI, (Asuka)

Cuando las autoras de shojo se dejan llevar, no hay nada más fácil que encontrar esas imágenes que impiden que el shojo manga se confunda con cualquier otra cosa: pétalos al viento, grandes ojos, trajes elaborados y ni una página que se lea de derecha a izquierda y de arriba abajo, como dios manda. Si a la mezcla letal le añadimos al mono Amedio (ejem), y a un osito de peluche metido a consejero espiritual, tendremos entre nuestros autores favoritos a Tohru Mizushima, autora especializada, aunque os parezca un poco increíble, en el dibujo de plumas al viento: plumas que llueven del cielo, forman al margen de las viñetas y aparecen en la portada de todas sus obras.

Eso sí, las plumas de Tohru Mizushima no son un recurso gráfico facilón. Son esenciales, y se utilizan apropiadamente, la obra que os comentamos se llama *Kyuuti Tenshi*... o si lo preferíspreferis, *Cute Angels*. El guión es una mezcla de *Sailor Moon* (hay un grupo de estudiantes, Mikoto, Ranka y Enri que tienen poderes mágicos y luchan por conseguir una piedras místicas) y *Dragon Ball* (ejem... al final de la obra el facsímil de Amedio, de nombre Manjimaru, se convierte en un guerrero -peludillo, eso si-) y, con la ayuda del oso de peluche (que habla), se enfrentan al malo. El último tomo de esta épica

ASSATE DANCE, (Tonkam)





Sukeichi es un estudiante mediocre. También le gusta el teatro, por lo que forma parte de un grupo aficionado de teatro. Además, está enamorado de la directora del grupo, la Srta. Shinomura.

Aparentemente, estas son unas coordenadas anodinas y que dan para muy poco. Pero, evidentemente, la historia no acaba aquí. De hecho, tampoco empieza aquí. Empieza cuando Suekichi se entera de que tiene que recibir una herencia de varios millones de yens. Supongo que está claro que sólo esto no es material suficiente para desarrollar una historia que, en su edición francesa ya ha visto más de 400 páginas publicadas. Dos factores complican la situación: 1. Para hacerse con la herencia, Suekichi tiene que cumplir unos cuantos requisitos entre los cuáles están casarse y acabar sus estudios. 2. Una chica Aya Hibino, se entera de la existencia de la herencia y decide "interesarse" por Suekichi y complicarle la vida.

historia apareció a finales de 1995, pero en realidad os hablamos de este manga en esta sección por su inesperada conclusión llamada *Jun shin ken shou-Saigo no kiseki* (La espada de los dioses-El último milagro), que se publicó a finales de 1996 y que sólo nos ha llegado ahora (el correo, qué maravilla) y que se supone que tenía que acabar con algunos cabos sueltos de la historia original. Bueno, en realidad la historia de Yamato, un chico, uno de los doce "despiertos" que buscaban las protagonistas de la historia anterior, y queda inconcluso. Está bien, está bien, lo confesamos. En realidad hemos comentado estas obras porque, plumas y todo, nos encanta Tohru Mizushima y no podíamos esperar ni un minuto más para presentárosla.

Aya es el elemento desestabilizador en esta historia. Al igual que Suekichi, no conocemos sus verdaderas intenciones ya que, simultáneamente, se nos presenta como una aprovechada que quiere participar en la herencia enredando al protagonista y como una chica bastante emotiva, sensible, incluso ingenua. Pero es que Suekichi tampoco logra ganarse toda nuestra simpatía. Sus intenciones son generalmente buenas, pero se deja a menudo, vencer por sus bajos instintos. Precisamente el punto fuerte de Naoki Yamamoto, el autor, reside en su capacidad para crear situaciones y personajes reales y creíbles. Todos los personajes de *Assate Dance* tienen sus fuerzas y sus debilidades. Sus grandezas y sus mezquindades. No hay buenos buenos ni malos malos. Tan solo se salvan de esta catalogación el abogado que se ocupa de la herencia de Suekichi, pues es un simple enlace narrativo (al menos de momento) y el amor platónico de Suekichi que, como tal está caracterizado de una forma difusa, plana. Como puede verse, *Assate Dance* es una historia que, partiendo de lo común y de lo tópico, llega a desarrollos más intimistas, reales e incluso divertidos. Pero no quiero acabar sin hablar del sexo en *Assate Dance*. El sexo de esta serie no es el de las películas: es de verdad. No caben las fantasías sexuales, tan solo se retrata tal cual es en la vida real. Y al que no le guste eso, es que no tiene corazón.

LA MARATHON DE AFTERNOON

Este mes teníamos dos historietas que no podíamos dejar de comentar. Pero claro, tampoco daban para llenar más de una página cada una, por lo que hemos decidido abrir esta versión del Pasando Revista en la que, cuando haya algo interesante, reseñaremos mangas que hayamos visto y que nos hayan gustado en revistas de manga. Este mes les toca al *Afternoon* y al *Shonen Sunday*, la una de Kodansha y la otra de Shogakukan pero las dos revistas de prestigio y solvencia contrastada.

Los japoneses son muy dados a hacer celebraciones o especiales de alguna cosa en sus revistas. No es de extrañar si tenemos en cuenta que revistas como el *Afternoon* (de la que estamos hablando) llegan a tener más de 1000 páginas que hay que llenar de algún modo. Si no es un concurso es un texto extra y si no un dossier de alguna cosa o, como en el caso que nos ocupa, una historieta muy especial. No se si alguien recordará unos especiales de las *Teenage Mutant Ninja Turtles* en los que aparecía Cerebus, otro personaje de comic book americano. Pues se daba la circunstancia que el comic estaba dibujado por un autor, Kevin Eastman creo recordar, y los trozos en los que salía Cerebus (los trozos de viñeta, ni siquiera la viñeta entera) estaban dibujados por Dave Sim, el autor de ese personaje. La cosa gustó y aparecieron varios comics que utilizaban el mismo sistema. Pues parece que los americanos no son los únicos en hacerlo. Los del *Afternoon*, para celebrar el 10° aniversario de la revista, han publicado *Dai Gassaku* (grandes obras colectivas) un manga de 50 páginas en el que participan nada menos que 52 dibujantes, prácticamente la mayoría de los que publican en el *Afternoon*, y un guionista, un viejo conocido de los aficionados españoles, Tony Takezaki (*Dr. Kishiwada*, *A.D. Police*), un guionista lo suficientemente desmadrado como para sacarle punta a la idea. En esta extraña historia se entremezclan tres argumentos (para complicar la cosa más si cabe) por un lado está la marathon en la

que participan todos los personajes habituales de la revista. Están los de *Ah! mi diosa*, los de *Gun Smith Cats*, los de *Seraphic Feather*, los de *La espada del inmortal*, los de *Calm Breaker*, está el *Dr. Kishiwada* y un porrón de personajes más. Por otro lado tenemos un curioso concurso televisivo de preguntas y respuestas y para acabar un asesinato ocurrido en Tokyo, un asesinato que intentarán resolver llamando al Dr. Kishiwada. Aunque parezca increíble los tres argumentos acaban encontrándose y resolviéndose al unísono. Lo que queda es un manga estrambótico que más parece un catálogo de dibujantes que una historia convencional cosa que, evidentemente no es. A destacar una doble página que aparece por medio de la historieta en la que aparecen una veintena de Belldandys todas dibujadas por autores diferentes. Algunas son realmente curiosas y otras no están nada mal.

INUYASHA, el regreso a la oscuridad de Rumiko Takahashi

Hemos tenido que esperar mucho desde el decepcionante final de *Ranma 1/2*, pero por fin Rumiko Takahashi ha vuelto a las páginas del *Shonen Sunday* de Shogakukan. La nueva obra de Takahashi-sensei se titula *Inuyasha* y no se trata de una comedia desmadrada al estilo *Ranma 1/2* o *Urusei Yatsura*, ni de una comedia romántica realista como la genial *Maison Ikkoku* o *One Pound Gospel*. La buena de Rumiko ha decidido recuperar el estilo sombrío y cruel de la *Saga de la sirena*.

Inuyasha se inicia con la presentación de un extraño personaje de pelo azul. Su aspecto es entre agresivo y dulce y tiene unas extrañas orejas puntiagudas que delatan un origen misterioso. Este extraño personaje lleva consigo el Shikon no tama, (la bola de las cuatro almas), un talisman que ha robado del pueblo (ahora en llamas) y que piensa utilizar para convertirse en un Youkai, una especie de super ser. Los planes no salen como tenía previsto ya que Kikyou, la protectora del pueblo, consigue recuperarse a tiempo para detener al fugitivo de un flechazo. La hermana pequeña de Kikyou recupera el talisman y a las órdenes de ésta la quema viva junto al talisman.

Acto seguido la historia salta al año 1996, al Japón de nuestros días donde conocemos a Kagome una joven de catorce años (a punto de cumplir los quince) que vive en un santuario Shinto junto a su madre, su abuelo y su hermano menor. Un día, mientras buscaba a Buyo, el gato de la familia, Kagome es atacada por un monstruo medio cienpiés, medio mujer con seis brazos. El monstruo intenta robarle el llavero a Kagome, llavero que resulta ser el Shikon no tama. En su huida consigue salir del santuario para descubrir que todo está diferente. Lo único que le es familiar es un viejo arbol al que está clavado un extraño personaje con las orejas puntiagudas. De pronto aparecen varios lugareños que la apresan y la llevan ante una anciana que resulta ser la guardiana del poblado. Ésta le explica que se encuentran en el periodo Sengoku-Jidai (entre los siglos XV y XVI) y que se parece mucho a Kikyou. Acto seguido aparece el monstruo que persigue a la chica y en el alboroto el joven consigue liberarse de la flecha. Se llama Inuyasha y ha olido a la que le hirió.

Aparecido en el número 50 del *Shonen Sunday* del año pasado, esta entrega de *Inuyasha* cuenta con las ya clásicas primeras páginas a color. El estilo de Takahashi es el mismo que en los últimos tiempos, es decir, similar al de la *Saga de la sirena* pero cada vez más depurado. En lo que respecta al guión, las similitudes con la referida saga y trabajos como *Viaje por el fuego* son indudables lo que presagia una historia dura y sin concesiones. La elección del *Shonen Sunday* en vez del *Young Sunday*, donde habían aparecido sus trabajos más adultos, es quizás un indicativo de que la autora prefiere, tras el fiasco de *Ranma 1/2*, dar un nuevo enfoque a su obra alejándose de la comedia. *Inuyasha* es una oportunidad para contemplar a Rumiko Takahashi en todo su esplendor creativo como no lo habíamos visto desde que abandonó la *Saga de la sirena*. Y precisamente en estas historias oscuras es donde sabremos realmente el trabajo de una autora capaz de hacer reir y, por el contrario, de examinar en profundidad el espíritu humano. El tiempo y los lectores juzgarán a Takahashi-sensei. Por ahora ponéos cómodos y disfrutad de *Inuyasha*, pero no bajéis la guardia. Puede ser fatal para vuestros espíritus.

Julio Ángel Escajedo

A MAL TIEMPO... ¡BUENAS NOVEDADES!

Prepárate, porque a lo largo de los próximos meses van a llover las mejores novedades. **SHOCK TEMPORAL**, un estupendo tomo unitario con un estilo en la línea de **Otomo**; **SUPER STRIKE TA-29**, una trepidante odisea espacial muy actual; **¡¡SEIGI!!**, una extraordinaria aventura protagonizada por dos chicas salvajes; **LEGEND OF LEMNEAR**, el debut español del genial **Satoshi Urushihara**, uno de los grandes autores del momento; **TRACCIÓN TOTAL**, toda la intensidad del mundo de las dos ruedas trasladado al manga; **GUN DRIVER**, donde se entrecruzan futurismo y el viejo oeste; **I LOVE ANGEL**, un nuevo cómic erótico de la mano del creador de **VIRGIN DOLLS**... y no nos olvidemos de los títulos actuales de la colección **Manga Gran Volumen**, **SERAPHIC FEATHER**, **SHADOW LADY** y **RG VEDA**.
Pero no creas que eso es todo, no... lo mejor no te lo hemos contado, ¡tendrás que esperar a verlo!

Visita nuestra web-site en Internet:
http://www.norma-ed.es

SHOCK TEMPORAL, de Takayama Kazumasa

SUPER STRIKE TA-29, de Shouji / Kadoi

¡¡SEIGI!!, de Hideto Sato

LEGEND OF LEMNEAR, de Satoshi Urushihara

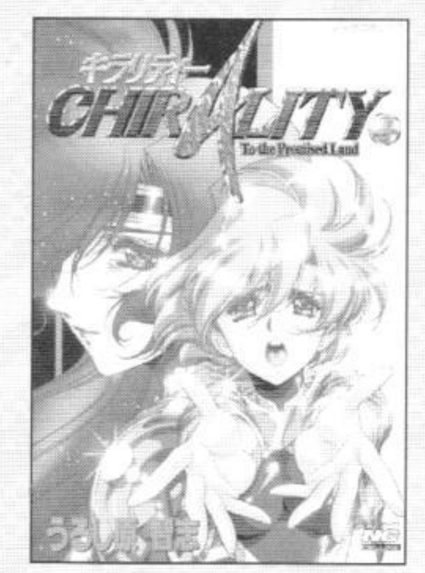
Las imágenes son: **Shock Temporal** © Takayama Kazumasa / Kodansha. **Super Strike TA-29** © Shouji / Kadoi / Kadokawa Shoten. **¡¡Seigi!!** © Hideto Sato / Shogakukan. **Legend of Lemnear** © Satoshi Urushihara / Gakken.

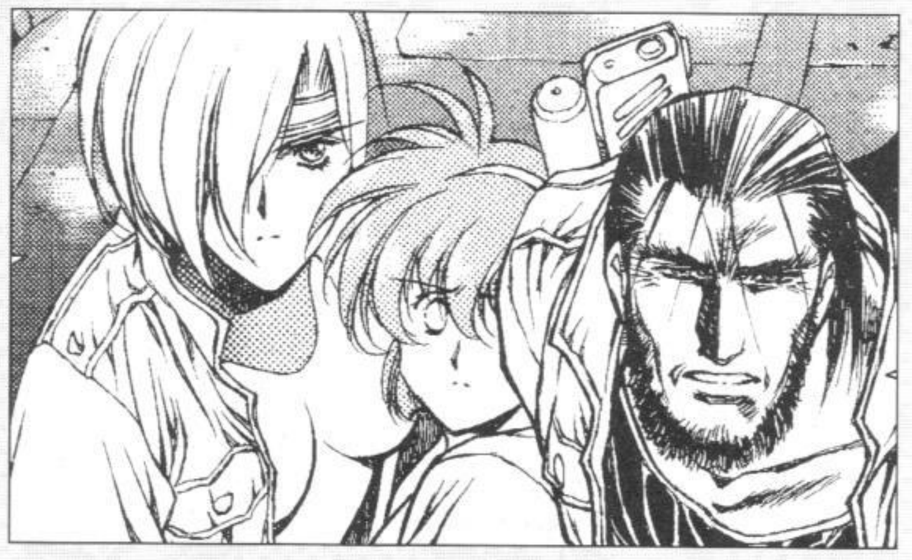
SATOSHI URUSHIHARA PARTE 2

CHIRALITY

El mes pasado ya os presentamos dos de las obras que han consagrado a Satoshi Urushihara como uno de los autores preferidos por los aficionados, no sólo japoneses, si no americanos, ingleses y franceses también. El estilo directo y atractivo de Urushihara le ha permitido ganarse rápidamente al público (sobre todo masculino) y convertir sus series en best-sellers. Las claves del éxito de Urushihara no se le escapan a nadie. Su dibujo realista en las formas, más caricaturesco en los rostros y su increíble habilidad para desnudar a sus protagonistas femeninas al soplo de la más leve brisa, son algunas de las bazas que el autor utiliza con habilidad. A todo eso hay que añadirle una capacidad encomiable para crear personajes femeninos atractivos (no sólo físicamente) y una buena dósis de imaginación a la hora de plantear los argumentos, tanto de ciencia ficción como de fantasía.

Chirality, publicado por entregas en la revista *Nora* de Gakken, tiene 2 tankoubons publicados y narra la historia de Shiori, una adolescente humana que vive en un refugio para intentar escapar de una plaga que asola el mundo, un extraño virus parásito, el GM. Este parásito ha sido creado por Gaia, un sistema informático que controla los elementos de la Tierra. Gaia era un complemento de Mother, el ordenador central que lo controlaba todo. A raíz de una desconexión entre Mother y Gaia, Gaia se descontrola y decide hacerse con el poder en la Tierra. Para ello se propone destruir a la humanidad y crea el virus GM. Mother, para intentar evitar la catástrofe crea a Carol, una androide, una especie de nueva humana que deberá intentar restablecer la conexión entre Gaia y Mother. Carol lleva alma-





cenada toda la información genética necesaria para repoblar la Tierra si la situación lo requiriera, por eso Carol puede adoptar una forma masculina cuando lo desea. Carol tiene una especie de guardaespaldas, Big, un robot enorme y con un gran poder. Para intentar detener a Gaia desde el refugio deciden mandar una expedición al exterior. Todas las expediciones anteriores desaparecieron sin dejar huella. Los componentes de la expedición Carol, Shiori, Big, Patti y Shizuma, el hermano de Shiori. La idea es llegar hasta Gaia, en Alaska (a más de 3000 kilómetros de su situación) y de paso comprobar si queda algún lugar en la Tierra libre de GM. Durante el viaje Shiori y Carol irán entablando una relación cada vez más estrecha, siempre con Carol en su forma de chica, y se irán encontrando con todo tipo de peligros por el camino. Al principio son los humanos y hasta los insectos infectados de GM. Al final es Adan, un androide creado por Gaia para acabar con cualquier oposición. *Chirality* mantiene las constantes de las series de Urushihara señaladas más arriba. El sexo está presente en todas las páginas, pero lo está con elegancia, con dulzura. Y me refiero a sexo no porque se lo estén montando delante del espectador, el sexo viene de las situaciones, de la tensión sexual entre las dos protagonistas. Shiori tarda unas cuantas páginas en aceptar sus sentimientos hacia Carol y cuando lo hace es entre un mar de lágrimas, incapaz de entender muy bien lo que le sucede. Urushihara es un maestro retratando este tipo de situaciones ambiguas y es de agradecer que trate las relaciones entre personajes con tanta soltura y con tanta gracia. Lo importante de *Chirality* es eso, los personajes principales y sus miedos. El resto es, más que nada, un envoltorio muy bien preparado pero prescindible.

SHIORI

CAROL

BIG

PATTI

SHIZUMA

LEGEND OF CRISTANIA

Cristania, la leyenda de Shinno (el rey dios), es una más de las muchas historias que ha realizado Satoshi Urushihara y una más de las que ya os hemos ido comentando. En este caso se trata de una historia centrada en la lucha entre dos pueblos: el pueblo del mundo oscuro y el de las dos caras (menudos nombrecitos). Una lucha que ya dura muchos años y de la que el pueblo de las dos caras está saliendo muy debilitado. El pueblo del mundo oscuro ha tomado la tierra de Cristania a cambio de que Hyoryuo, rey de la deriva y líder del pueblo del mundo oscuro le diera su cuerpo a Barbas, un antiguo tigre que ha tomado forma humana y que ahora ve como el espíritu de Hyoryou entra dentro suyo, dando lugar a una lucha inetrior entre los dos espíritus para hacerse con el control del cuerpo. Por otra parte, Smarshu, un zorro de dos colas, está defendiendo el territorio del oeste de Iscaria, con la ayuda del pueblo de las dos caras, que a causa del desgaste de tantos años de lucha con un pueblo mucho más potente que el suyo, está agotado y decide negociar una rendición. Pero como toda rendición, para ello hay unas condiciones. La condición impuesta a Smarshu es que consiga dominar al espíritu de Hyoryuo, que se encuentra en el cuerpo de Barbas, para que el espíritu del tigre acabe por imponerse en la lucha interior y Barbas pueda convertirse, sin problemas, en el nuevo rey de Cristania. Sin embargo, hay gente que no está dispuesta a aceptar que Barbas se haga con el trono, es la gente más cercana a Hyoryuo, que en esta resistencia van muriendo poco a poco y de los que solo consigue sobrevivir una elfo oscura: Cher. La elfo oscura se ve obligada a escapar del acoso de los hombres de Barbas, y en su huida se tropieza con un chico y una chica que, al principio, creen que la elfo es un peligro para ellos y le atacan, pero poco después se dan cuenta que la pequeña elfo está herida y no le quedan fuerzas para seguir luchando y se proponen ayudarla. Una ayuda que se hace realidad cuando cinco de los hombres de Barbas, que la estaban persiguiendo, acaban encontrándola. Entonces empieza una intensa pelea en la que los nuevos amigos de Cher utilizan todas las armas de las que disponen como sus alas, arcos, flechas o un león, que poseen la capacidad de transformarse en extrañas figuras.

JAPAN COMIC SHOP

HOKUSAI

MANGA ORIGINAL DESDE 200 PTS

ETC

BOOK CD GOODS

Comte´d Urgell.99.
08015 BARCELONA
TEL 93-451-6293

TENEMOS MAS DE 10.000 MANGAS

Ateneo

COMIC NACIONAL Y DE IMPORTACIÓN

TEBEO ANTIGUO

JUEGOS DE ROL

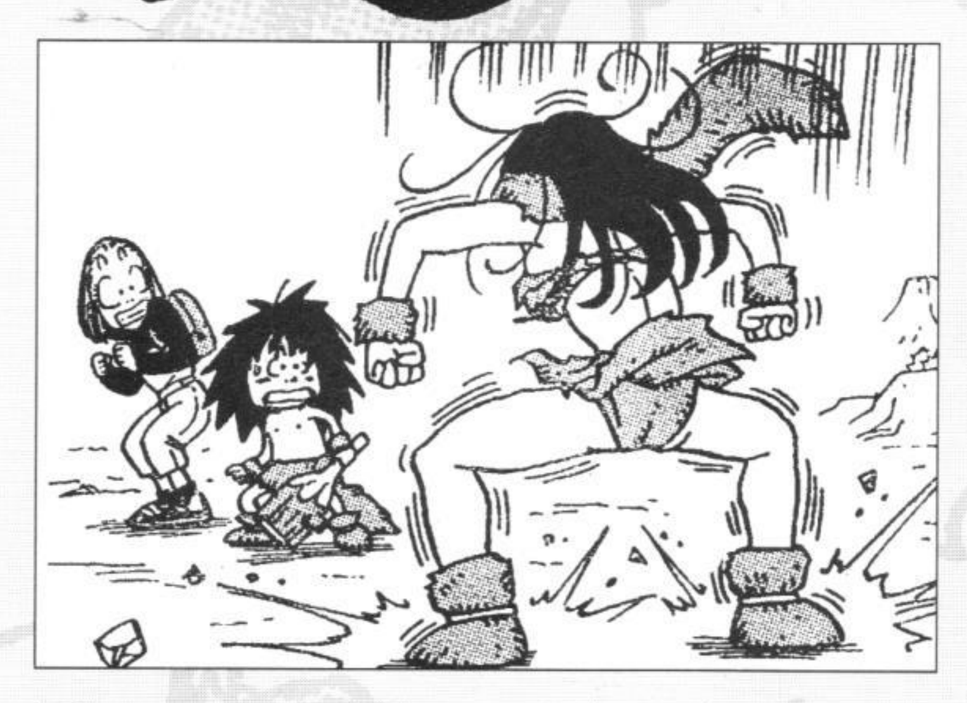
FIGURAS DE TODAS MARCAS

WARGAMES

ENVIOS POR CORREO A TODA ESPAÑA

C/ PORTUGAL, 36 - 03003 ALICANTE TF. (96) 592 30 40

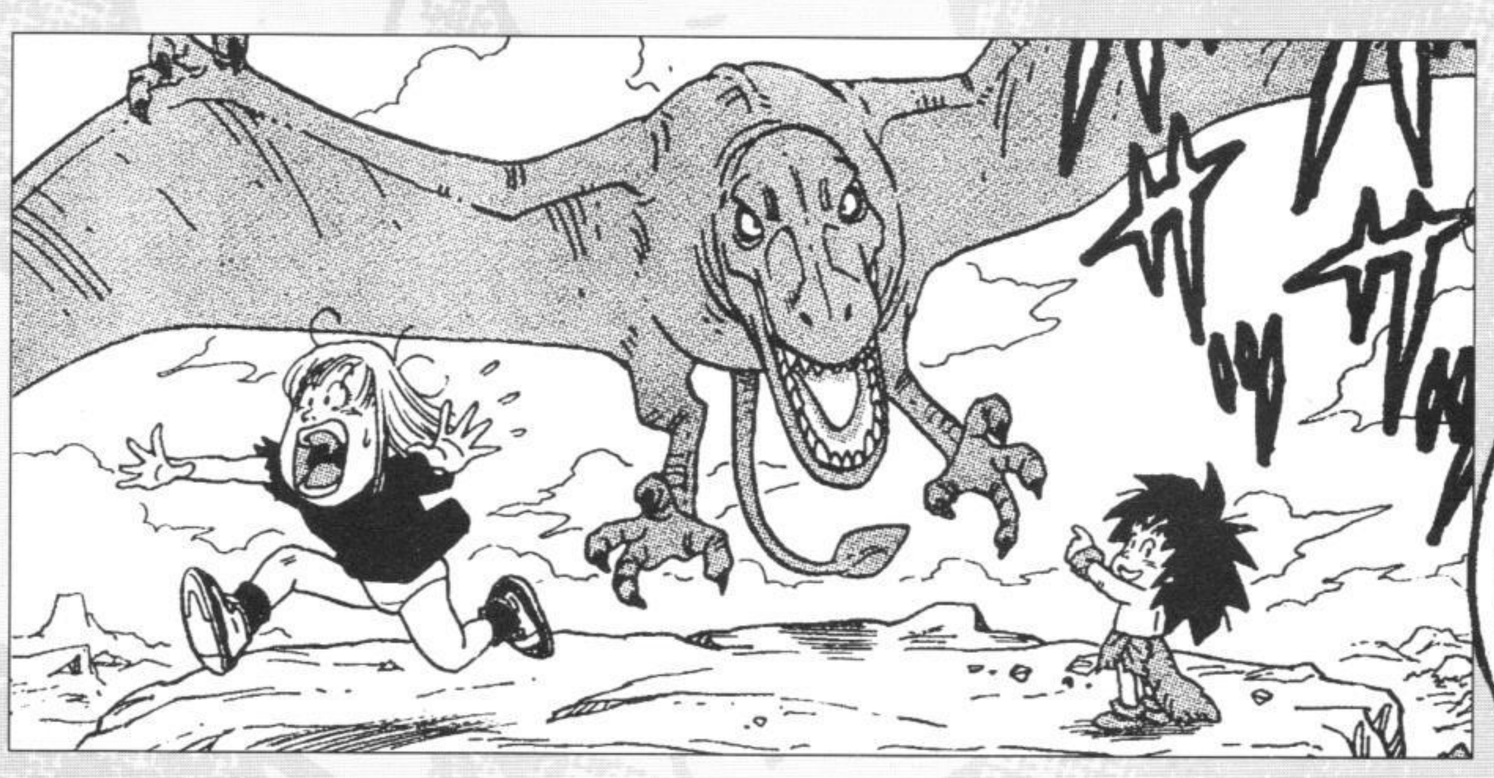
TOKIMECHA



Bueno, no se ha hecho esperar demasiado. Ya tenemos una nueva historia corta de papi Toriyama que echarnos a la boca. Ya se que más de uno y más de dos pensará que por qué tanto interés. Pues no hay más que un motivo. Tori ha sido el autor que ha iniciado a muchísima gente en esto del manga y seguirá siendo un punto de referencia inevitable. Además Toriyama sigue siendo un buen autor y algunos de los mejores mangas que se van a publicar este 97 (*Teatro cómico*, *Dr. Slump*) son suyos por lo que me temo que hablar de Toriyama será obligado cada vez que nos ofrezca una nueva historia.

Esta vez Toriyama a vuelto a uno de sus temas preferidos: la prehistoria. Tanto en sus historias cortas como en el mismo *Dr. Slump* e incluso en *Dragon Ball*, la prehistoria y los dinosaurios han sido un elemento habitual en las páginas del autor. Si a eso le añadimos otra de sus obsesiones, las máquinas del tiempo, obtenemos *Tokimecha*, un manga en tres entregas de quince páginas que se ha publicado en los números 4, 5-6 (doble) y 7 del *Weekly Shonen Jump*, como no.

Tai es una joven que gracias a una máquina es capaz de viajar en el tiempo. Pero las cosas no le salen del todo bien y acaba atrapada en una época indeterminada de la prehistoria. En esa época Tai se encuentra con Muu, un pequeño troglodita con el pelo de punta y vestido con una piel que tiene cola (lo de la cola me suena) que le salva de ser devorada por un tiranosaurio. Nada más verla, Muu se enamora de Tai y le propone que se quede a vivir con él y es que Tai no es sólo guapísima, también lleva una caja de chocolatinas. Pero Muu no vive solo, su compañera Mee, no está muy de acuerdo con lo de que Tai se quede con su mini-hombre y reta a Tai a una lucha con hachas de piedra. Mee tiene una fuerza colosal y Tai apenas consigue salir con todos los huesos intactos. Pero algo les distrae. Hay un extraño ruido que resulta ser un vehículo del futuro con dos ocupantes cuyo único obje-



tivo es el de cazar dinosaurios desde el aire, como en una especie de safari (suena a Bradbury). Muu y Mee no pueden tolerar la situación e intentan derribar la nave a pedradas, pero Tai les pide que intente no destruirla, que puede ser la única manera de poder volver a su propio tiempo. Muu le hace caso pero Mee continúa el enfrentamiento y acaba siendo víctima de un dardo con tranquilizante lanzado por los cazadores. Los intrusos tiene una ventaja, pueden volar, pero eso no es problema para Muu. El joven llama a Pipi, un dinosaurio volador que parece obedecer todas sus órdenes y Muu y Tai emprenden la persecución. La respuesta de los "malos de la película" no se hace esperar y les lanzan un misil aire aire. Pero Muu no sabe lo que es un misil y, ni corto ni perezoso, lo coge al vuelo y lo utiliza como medio de transporte en plan nube kinton. Pero claro, un misil es un misil y cuando éste hace colisión con la nave cumple con su destino en este mundo y explota. Los dos ocupantes saltan en paracaídas justo a tiempo, Mee desaparece en un misterioso fallo de racord y Tai (que se había subido al vehículo en pleno vuelo) y Muu saltan justo antes de la colisión. Una vez en tierra cambian de dinosaurios y se encaraman a unos velociraptores (o eso

Muu es un pequeño troglodita, con el pelo de punta y una piel como única ropa, que posee la habilidad de hablar con los dinosaurios (y que le entiendan), que se enamora perdidamente de Tai en cuanto la ve.

MUU

Tai es una joven que puede viajar en el tiempo que cae en la prehistoria y no consigue volver a su época. Allí se encuentra con una extraña pareja que le dará muchos dolores de cabeza...

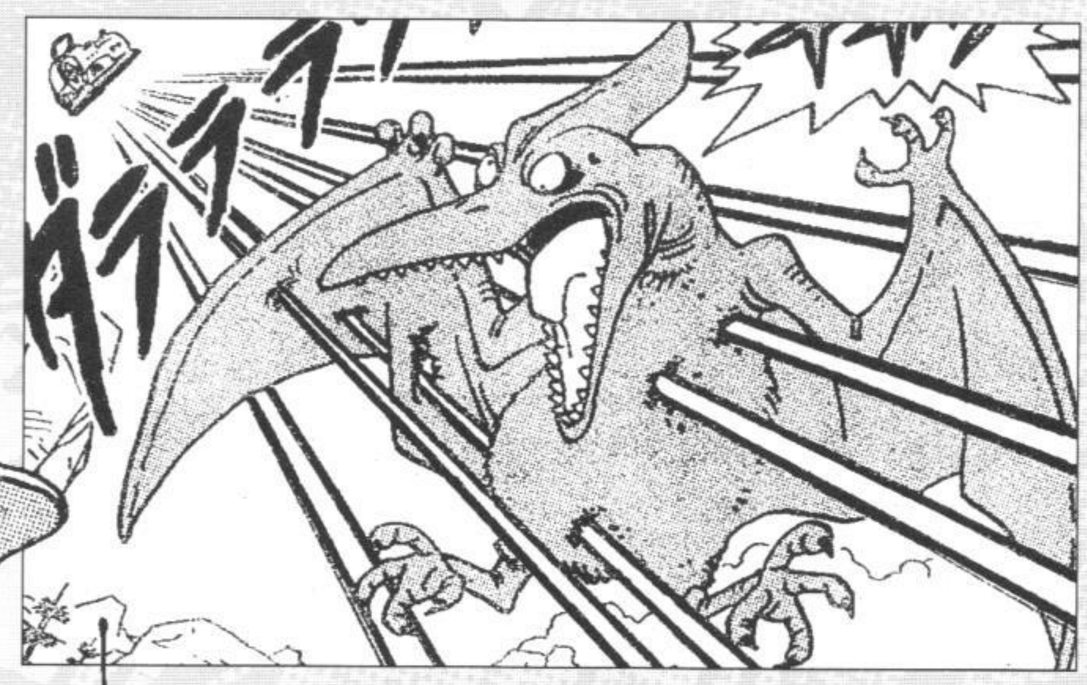
TAI

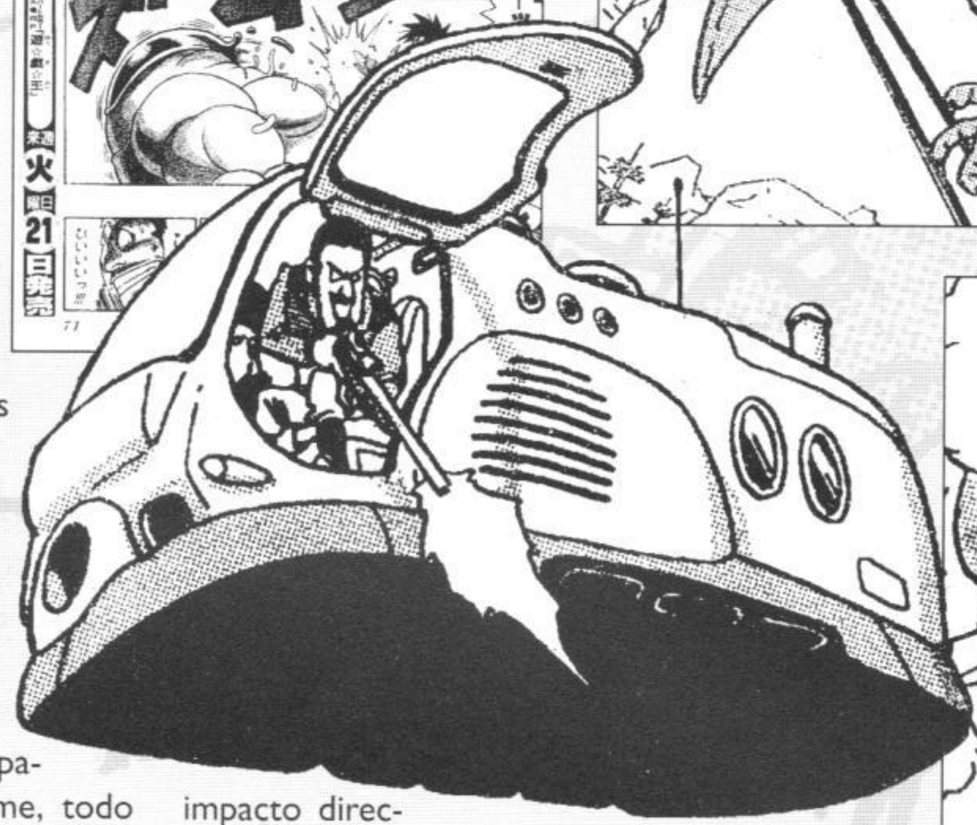
Mee es una troglodita que tiene una fuerza increíble. Es la compañera de Muu. Que ve con muy malos ojos como su compañero se obsesiona con Tai. Por eso se convertirá en rival de la buena de Tai...

MEE

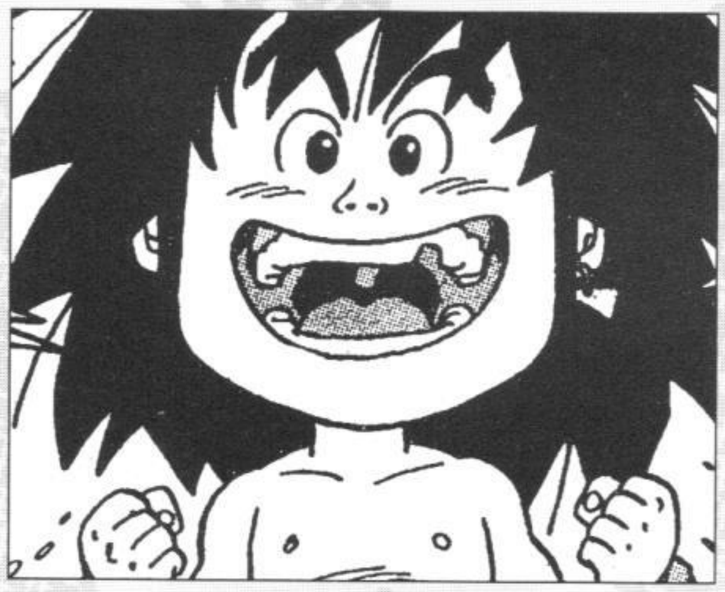
El malo, como en una historia de Ray Bradbury, es un cazador del futuro que viaja desde su tiempo a la prehistoria con la intención de extinguir a los dinosaurios.

EL MALO





parecen) en persecución de los villanos que ya han aterrizado y tienen a Mee de nuevo cautiva. Por cierto, Muu se lleva tan bien con los dinosaurios porque puede hablar con ellos y tiene una conversación agradable (ya sabéis, el tiempo, el fútbol). Los dos viajeros del tiempo se preparan para la llegada de Muu y utilizan una máquina de la que aparece el Magic Masul, un bicho enorme, todo músculo y de más de diez, que digo diez, quince metros de altura. Pero Muu no se arruga y se enfrenta al nuevo enemigo que resulta ser todo un fortachón. El Magic Masul no consigue ningún impacto directo sobre el rapidísimo Muu y decide lanzarle un cacho de montaña para acertar de todas todas. Pero no contaban con su astucia y resulta que el bueno de Muu es capaz de devolverle el ataque (es decir, el trozo de Mont Blanc) sin demasiado problema. Muu aprovecha el desconcierto de magic Masul para asestarle el golpe definitivo. Pero nuestros villanos, como todo malo que se precie, no se rinden tan fácilmente y amenazan con matar a la inconsciente Mee si no les dejan marchar. Muu no está demasiado contento con la idea y convoca a todos los dinosaurios de la zona que forman un coro alrededor de los malos convenciéndoles de que no es buena idea resistirse. Tai recupera la máquina del tiempo que los dos villanos habían conseguido salvar del accidente y se vuelve a su tiempo tras despedirse de Muu y Mee. Pero Muu está coladito por ella y la sigue sin que se de cuenta. Tai nada más llegar destruye la máquina y después ve a Muu demasiado tarde para devolverle a su tiempo.



Tokimecha es un manga entretenido, sin mayores pretensiones, y en el que podemos ver un cambio en el estilo de dibujo de Toriyama. *Tokimecha* es más suave de líneas, no tan angulosa como suelen ser las historias de Tori. El resultado pierde en agresividad pero gana en limpieza. Ahora a volver a esperar. Primero ha sido un extraterrestre, luego un troglodita, ¿qué tocará ahora?

Armando Vila

Toriyama vuelve al Shonen Jump, y es que parece que el bueno de Akira no tenga la menor intención de arriesgarse a ningún cambio. O que tenga algún megacontrato (como las estrellas de la liga) que le impida desligarse de Shueisha. Así que seguro que la próxima historia larga de Tori la veremos en las páginas del Shonen.

ESPAÑOLES EN EL YOUNG

En el Neko 24, el posterior al Salón del manga, os comentábamos que este año, a diferencia de los anteriores, habían venido los japoneses. No muchos, la verdad, pero vinieron. Y la muestra palpable de esto la tenemos en el número 1 del 97 del Young Magazine, publicado en enero. En este semanario, uno de los de mayor tirada, dirigido a un público algo más adulto que el del Shonen Jump (incluye siempre fotos de atractivas jovencitas en bikini), apareció un artículo de cuatro páginas sobre el Salón del Manga y, más concretamente, sobre una de las series estrella de la revista: 3x3 Ojos.

El editor del Young fue una de las personas de Kodansha que se acercaron hasta Barcelona para echar un vistazo más cercano al fenómeno manga más allá de las fronteras niponas. El buen hombre, que confiesa que alucinó y se dio cuenta del atractivo que tiene el manga en occidente cuando los fans empeza-

● Aquí tenéis la foto de familia de algunos de los fans que se acercaron a hablar con el editor del Young Magazine. Entre ellos: Núria Teuler (agachada, der.), J.Mª Reyes (agachado, izq.), Mateo Guerrero (agachado, más a la izquierda), Roke González (de pie, izq.), Esteban Canalejo (de pie, der.), José Nonell (de pie, más a la derecha).

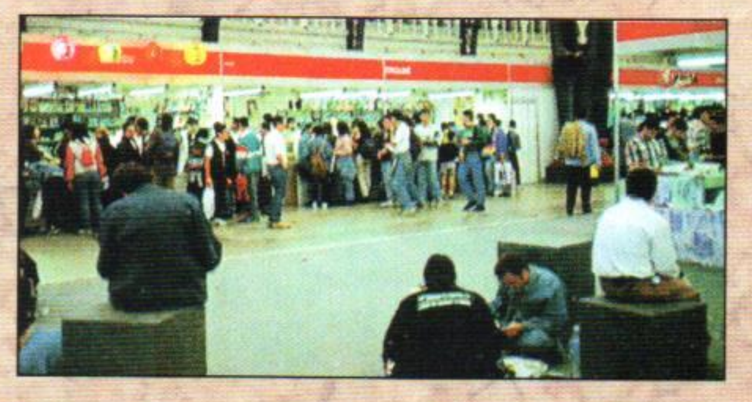
ron a pedirle autógrafos al saber que se trataba de un editor, vino con la intención de cotejar opiniones acerca del 3x3. Para ello, convocó (o hizo convocar, había que ver a la buena de Ana María Meca de un lado para otro) a todos los fans de la genial serie de Yuzo Takada que quisieran opinar y que a cambio, todo sea dicho, tendrían la recompensa de participar en el sorteo de un par de mochilas con la forma del monstruo boca de 3x3. La convocatoria dio su fruto, y todos los que se acercaron hasta allí, aparte de opinar y sufrir por ser los afortunados ganadores, acabaron posando para la foto de familia, foto que aparece acompañando el artículo del Young y en la que encontramos a algunos de los "ilustres" del manga nacional: Mateo Guerrero (Zeon), Roke González (Desafío, Akuma), José M. Reyes (Sirius) y la plana mayor de Inu Ed., siempre metidos en todos los fregaos: Nuria Teuler, Titus y Esteban Canalejo.

● En la foto de la derecha y de derecha a izquierda: Armand Zoroa, Jordi Sánchez (de espaldas), una señora de espaldas, J.Carlos Gómez, J. Miguel Álvarez, Ismael Ferrer (tapado) y Kano. Aquí debajo, el stand de Camaleón. A su derecha el de Cosmic, con el gran J. Rodríguez.

El artículo se sorprende del éxito de 3x3, una serie que utiliza elementos mitológicos y de ciencias ocultas muy ajenos al mundo occidental, pero que gracias al estilo simple y de gran encanto de Takada supera las fronteras culturales y hace que jóvenes de todo el mundo vayan interesándose por las costumbres niponas. También incluye un mensaje de Planeta DeAgostini y un resumen sobre lo que fue en si el propio Salón. Para el Young, la gran afluencia de público desde el primer día, y la importancia del evento, fue una gran sorpresa (esperemos que esto sea motivo suficiente para despertar el interés entre los editores japoneses por nuestros Salones y se acerquen cada día más de ellos). El comentario sobre el Salón también tiene su "coña" fotográfica, ya que viene acompañado de instantáneas en las que encontramos a unos cuantos buenos amigos: Armand Zoroa (Norma Ed.), Jordi Sánchez (Director del Salón), J. Carlos Gómez (nuestro "bienamado" jefe), J.Miguel Álvarez (Chi-chi Squad), Ismael Ferrer (Yoko), Kano (dibujante de Sukebe), Jaime Rodríguez (coordinador de Slumberland), Manu y Titus (de Inu) y unos cuantos más a los que no tenemos el gusto de conocer. También hay fotos de varios stands, entre ellos el de Camaleón con sus Nekos y Dragon Falls (¡Neko en Japón!), el de Continuará y el de Cosmic Alien. Además de un par de dibujos cutrísimos que, en mi opinión, se podrían haber ahorrado. En definitiva, un artículo que les recuerda a los japoneses que España también existe y que a nosotros nos permite echarnos unas risas viendo las caras que hacemos cuando posamos para las fotos.

Ainoa Amperio

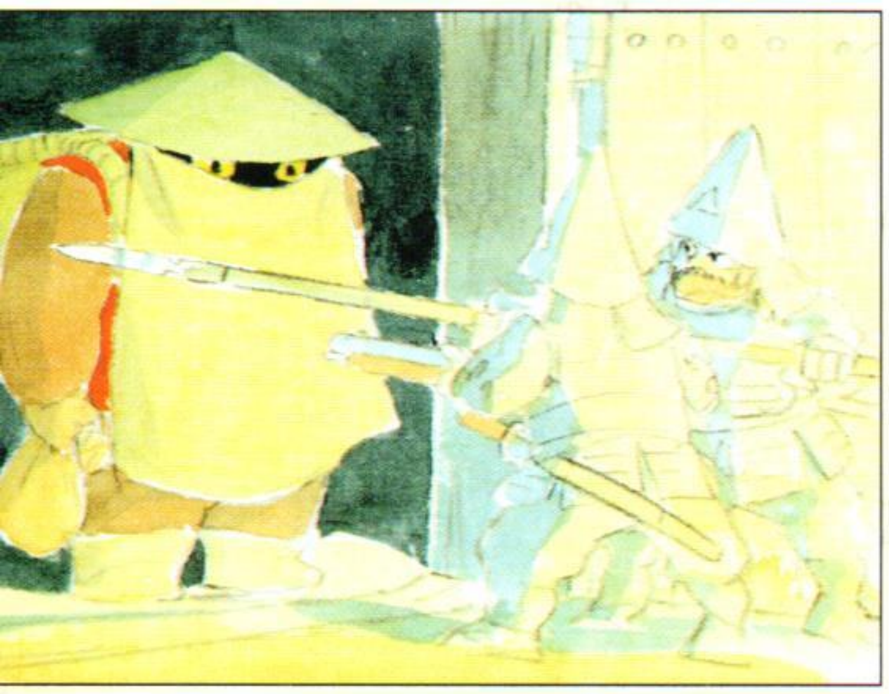
● Estas dos páginas muestran portadas de las diversas ediciones que existen de 3x3 Ojos en todo el mundo. Entre ellas las de Planeta DeAgostini, además de la del Shonen Mangazine.

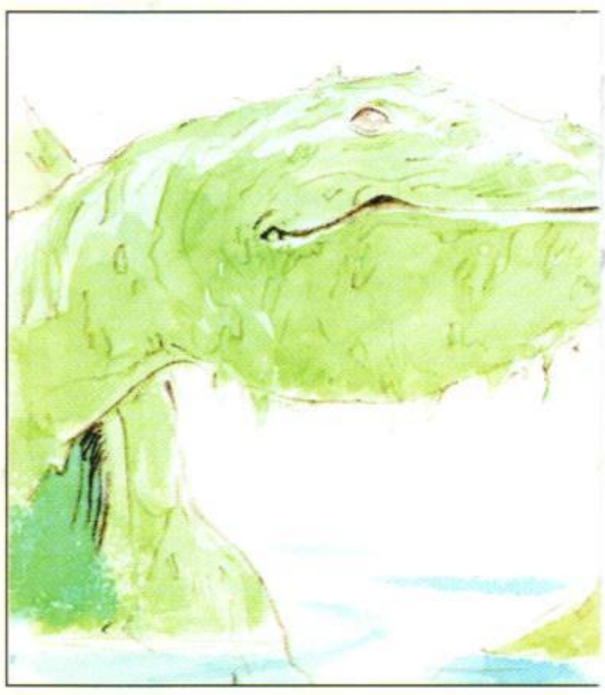


もののけ姫

En 1993 Miyazaki ya publicó este libro de ilustraciones en el que narraba la leyenda de un guerrero, un gatomonstruo gigante y una joven en el Japón feudal, una historia que Miyazaki ya había visualizado catorce años antes. El libro es una recopilación de layouts, uno por página, realizados con lápiz y aguadas, y ordenados de forma que se convierten en una especie de story board en el que la historia se explica de principio a fin. En esta versión inicial se narra la historia de un samurai que acaba haciendo un pacto con un extraño y monstruoso ser para salvar su piel. El pago para poder salvar su vida es la entrega de su hija al monstruo, la cual acabará entablando una relación afectiva con éste. Este libro de ilustraciones es una magnífica recopilación de Miyazaki en estado puro. Es difícil que podamos ver la capacidad artística de este maestro mejor que en este libro o en otros de sus layouts publicados en diferentes libros de ilustraciones o su magnífico trabajo en mangas como *Nausicaa*.

MONONOKE HIME
102 págs. Color.
Nibariki
1993

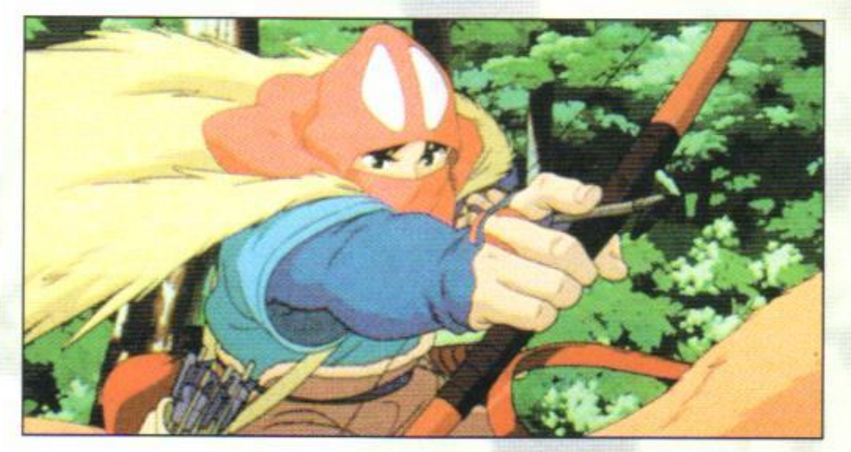


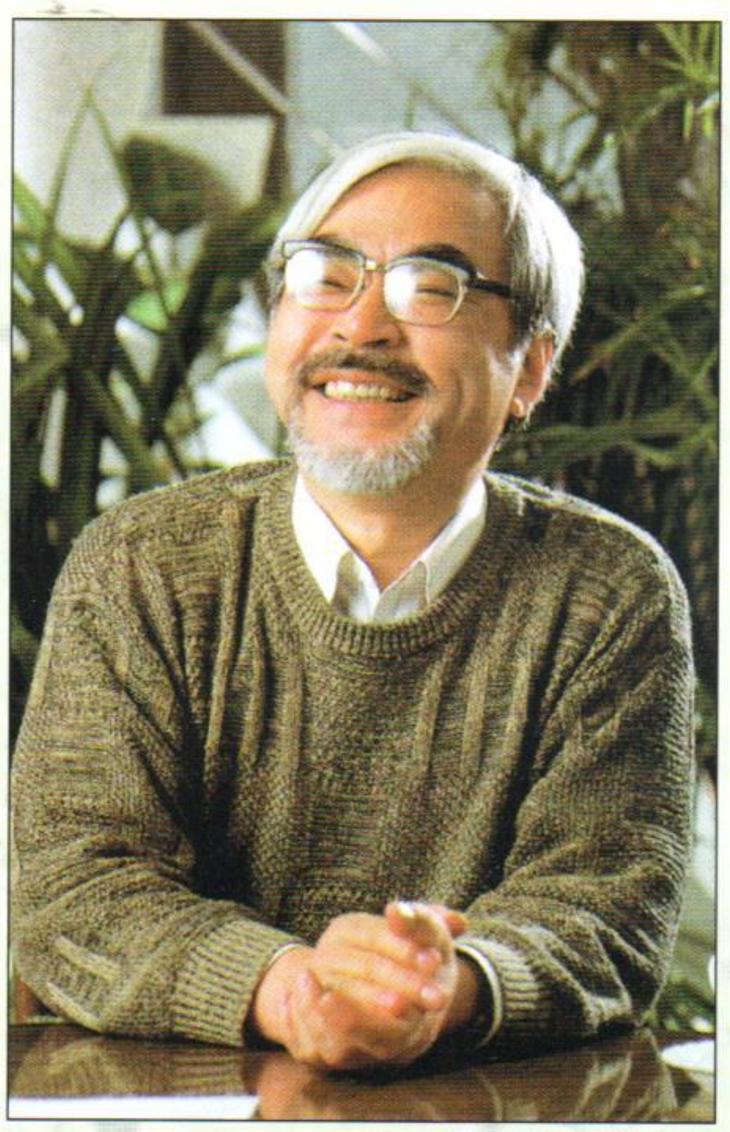


MONONOK

Bueno, parece que la información sobre *Mononoke Hime* se va haciendo más sólida según se acerca la fecha de estreno. De momento ya se han podido ver dos trailers en la página web del Studio Ghibli, página web que ha sido desconectada hasta el 3 de febrero por reformas. Por cierto, antes se podía leer en inglés y en japonés y a partir de ahora sólo se podrá leer en japonés (Shodouka, help me) lo que limitará bastante su acceso. Pero volviendo a lo que estábamos, el segundo trailer de *Mononoke* viene ya con imágenes más jugosas de la película. En estas imágenes son varias las cosas que podemos adivinar. De momento parece que la historia difiere mucho de lo que se podía ver en el libro de layouts que se suponía debían servir de base a la película (ver siguientes páginas). El protagonista es mucho más joven que en la otra historia y parece descartada la opción de que tenga hijas con lo que lo del guerrero que vende su hija al monstruo... no sé, no sé. Además parece que es la protagonista femenina la que se llama Mononoke y que es una guerrera agresiva y dura. Es la chica montada en el perro blanco y con máscara. Ya os digo, de momento no hay nada que recuerde al argumento inicial, lo único que parecía indicar alguna similitud era la silueta de un gato que aparecía en el cierre del primer trailer que estuvo disponible. De todas maneras Miyazaki es muy inteligente y sigue dosificando la información cuidadosamente para dar a entender lo que le interesa y guardarse más de una sorpresa para el mismo estreno de la película. Lo que sí son incontestables son las cifras de la película. Según el propio Studio Ghibli se han gastado 2500 millones de pesetas, más del doble que en *Akira* y si tenemos en cuenta que en *Nausicaa* se gastaron 300 millones de pesetas, un salto sustancial de presupuesto que esperamos se pueda apreciar en la pantalla. De todas maneras ya hay quien dice que la cifra es excesiva y que el estudio empieza a gastar un poco a tontas y a locas. Claro que Miyazaki ya se gastó un buen puñado de yens en toda la preproducción. Hizo un poco como la gente de Disney y se llevó a todo su equipo de animadores y fondistas a localizar exteriores para que la cosa fuera lo más realista posible. Intentaron reproducir los bosques tal como debían ser en la era Murumachi (1338-1573)

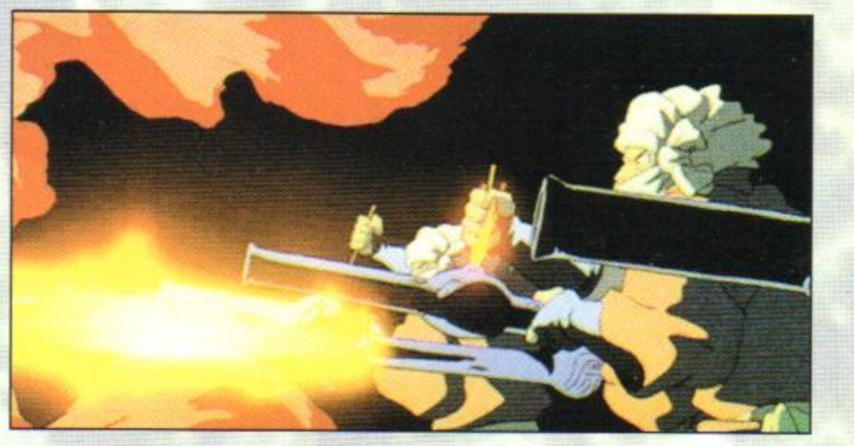
KE HIME





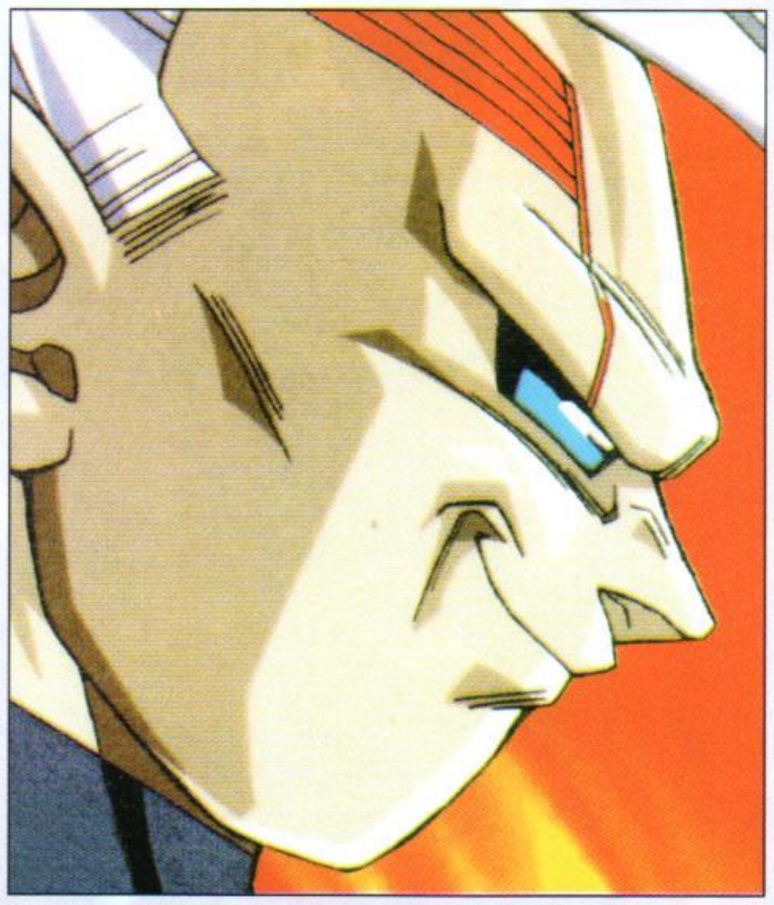
Miyazaki no quiere desvelar si ésta será o no su última película. En una entrevista concedida a *Animage*, en su número 12 de 1996, Miyazaki no decía nada al respecto, pero dejaba claro que *Mononoke Hime* era un intento de contar la historia que siempre había querido contar. Miyazaki está obsesionado con hacer anime que los niños puedan consumir ya que cree que no existe ese tipo de anime, al menos de calidad. Miyazaki cree que películas como *Mimi o sumaseba* no acaban de contar las cosas tal como son, que tienen un filtro positivo que desvirtúa el mensaje. Está convencido de tener que contar esa historia que tiene dentro, de transmitir el mensaje y da la impresión que *Mononoke* puede ser la película que le deje tranquilo en ese sentido, la que realice esa faceta del autor. Si eso es así es muy posible que Miyazaki no vuelva a dirigir. Sería una gran pérdida.

época en la que se sitúa en teoría la película. ¿Qué nos tendrá preparado Miyazaki? ¿una película fantástica? ¿una epopeya de época? ¿o algo completamente diferente? lo que es indudable es que el presupuesto y las ganas que ha puesto Miyazaki en el proyecto no pueden dar como resultado una mala película. Ahora a esperar sentaditos a que Disney se ponga las pilas y decida distribuir la película, las próximas navidades, por todo el mundo. Miyazaki es un plato demasiado exquisito para que quede limitado al acceso de unos pocos, claro que luego se estrena *Porco Rosso* en las salas de cine y la tienen que quitar a los pocos días por falta de espectadores. De todas maneras soñar es gratis y no estaría mal que al entrar en la Disney Store te encontrarás con todo tipo de Totoros y demás fauna Miyazakiana (uauuu, como queda eso) y que los más jóvenes conocieran sin problema a cualquier personaje de *Kiki' deliverys service* o de *Nausicaa*, o al menos que las nuevas películas de Ghibli reciban la acogida multitudinaria que se merecen, por sensibilidad y calidad.

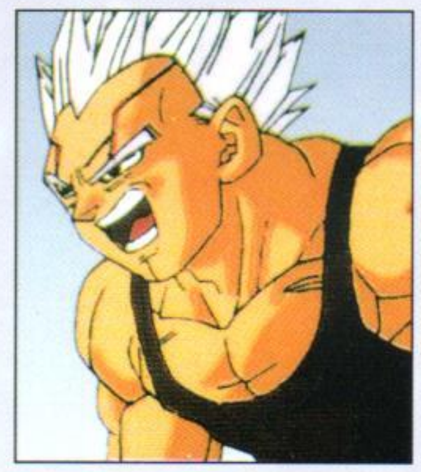


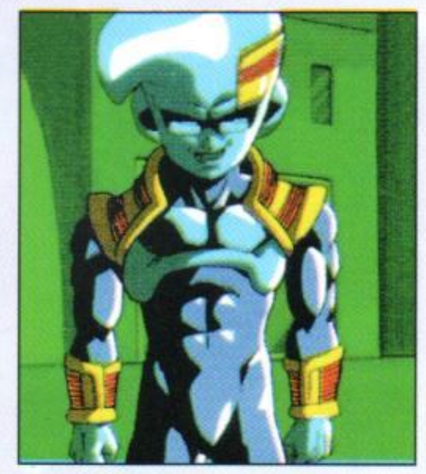
DE PELO

Ya se veía venir. Lo llevábamos avisando hace varios números y ya la tenemos aquí. La nueva transformación de Gokuh. Lo de tenerlo de pequeñajo ya lo habíamos asumido, hasta hacía gracia, pero este nuevo cambio es algo difícil de digerir. Basta con deciros que en su nuevo estado no lleva camiseta, lo que lleva puesto es su propio pelo.



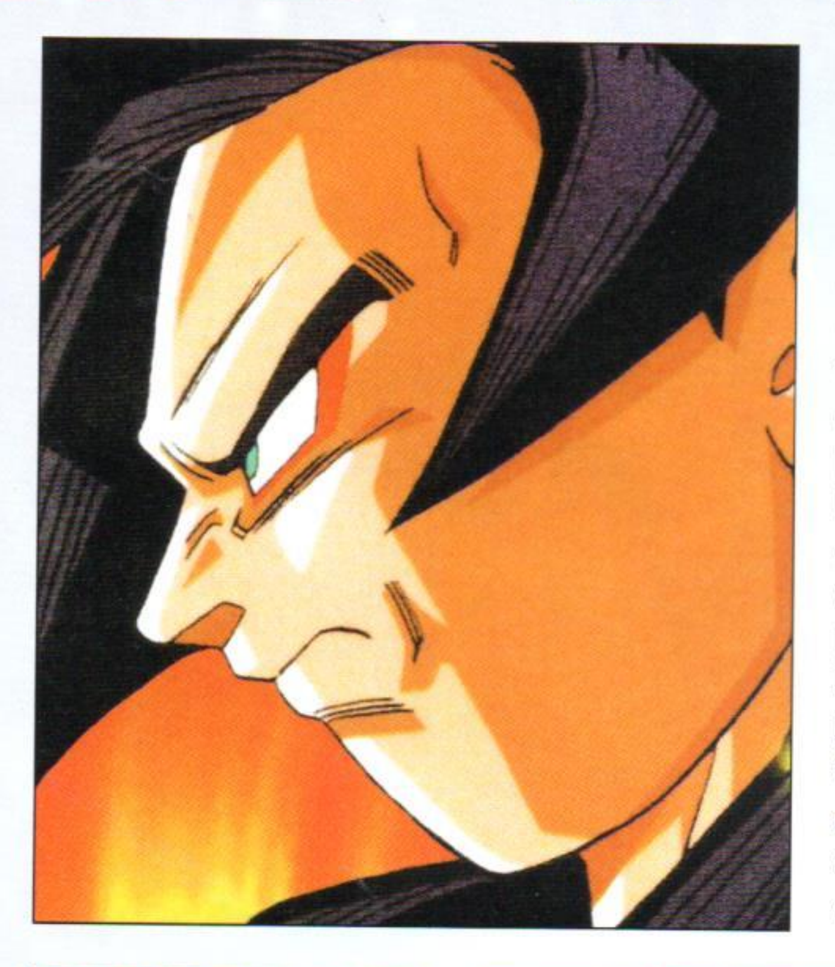
Efectivamente, le ha crecido pelo rosa por todo el cuerpo, una verdadera monada, parece una fusión entre él mismo y la pantera rosa. Vamos a lo que vamos. Gokuh ha conseguido pasar al nivel de Super Saiyajin 4. En ese estado ha vuelto a su tamaño habitual y vuelve a controlar todas las técnicas de combate que controlaba anteriormente. Gokuh ya se había enfrentado a Vegeta Baby como Super Saiyajin 3 pero había perdido ante él al utilizar éste la técnica de la Revenge Power Ball. Boo y Oob deciden fusionarse para poder enfrentarse con éxito a Vegeta Baby pero no lo consiguen y también son derrotados. Tras el exilio de Gokuh, de apenas un capítulo, éste consigue hacer volver a crecer su cola (gracias a un entrenamiento con Kaio) mientras Vegeta Baby, gracias a las Bolas de dragón, hace que renazca su planeta natal, el planeta de los Tsufur. Con su nuevo planeta y el 99% de los habitantes de la Tierra poseídos, parece que nada puede pararle. Pero Gokuh ve un nuevo planeta en el firmamento y se convierte en un mono gigante, tal como lo hacía su pueblo antaño. Pero en este estado, a pesar de ser ultra poderoso, no tiene control de sus acciones y en un momento de lucidez recupera su forma normal. Es entonces cuando consigue alcanzar el cuarto nivel de Saiyajin y cuando le crece el pelo y todo lo demás. En este estado Gokuh es capaz de repeler la "revenge ball" de Vegeta Baby y su Kame Hame se ha hecho diez veces más poderoso que en el tercer nivel y le ha cambiado el color, ahora es rojo, pero Vegeta Baby acaba por convertirse en Mono a su vez y en ese estado supera la fuerza de Gokuh.





Han sido muy pocos los capítulos en los que hemos podido contemplar las evoluciones de los personajes habituales de la serie. Apenas si hemos podido ver a la novia de Goten o a Mr. Satan haciendo payasadas. La vuelta a la Tierra nos daba la esperanza de recuperar el tono "familiar" de la serie y

EN PECHO...



la oportunidad de conocer a los nuevos personajes como la hija de Vegeta, por ejemplo, pero la historia no se ha parado y se ha lanzado rápidamente a la acción desenfrenada. Lo que no se puede decir es que *Dragon Ball GT* sea aburrida. Se han eliminado los episodios de relleno y el ritmo es bastante más rápido que la saga de Freezer (cualquier cosa lo es) pero podrían pararse un poco más en los personajes y olvidarse de la acción de vez en cuando. La mejor etapa de *Dragon Ball Z* fue seguramente aquella en la que se nos presentó a Videl y en la que se desarrolló un poco la personalidad de Son Gohan. Al fin y al cabo los que nos caen bien son los personajes y no sus técnicas de combate.

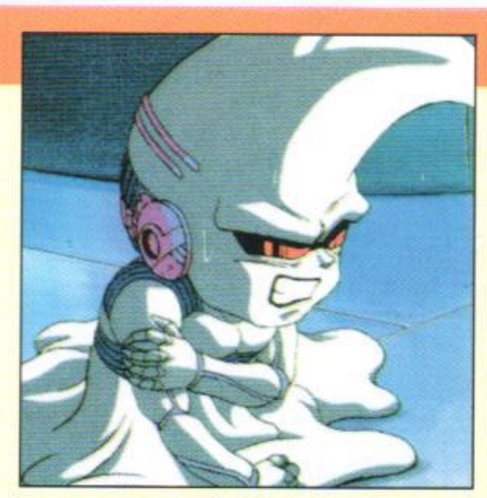
Para acabar, este mes os ofrecemos una descripción detallada de los nuevos créditos de entrada y salida de la serie.

La animación del principio ha cambiado, aunque la canción sigue siendo: "Dan Dan Kokoro Hikareteku".

Los cambios están justo al final de la canción: Pan está oliendo una flor cuando una abeja aparece de su interior, entonces vemos aparecer desde la oscuridad a Baby como "Super Baby en su segunda transformación". Desde abajo aparecen tres plataformas, y Pan, Son Gokuh y Trunks caen sobre ellas. Entonces las plataformas se vuelven de color rosa-púrpura y se convierten en una especie de tornado, lanzándolos por los aires. En el final de la animación inicial se ve a Gokuh en medio de una nube de polvo, él grita y se prepara para lanzar un Kamehameha. Cuando grita su pelo se ilumina y se transforma en Super Saiyajin. Entonces sube las manos por encima de la cabeza, y se convierte en Super Saiyjain 3. Después vemos a Gokuh de Saiyajin 4 lanzando un Kamehameha. Mientras

LOS SECUNDARIOS

En las imágenes de la derecha: Baby, que en su forma inicial no es tan duro como llegará a ser más adelante. Son Goten paseando con su novia P. Chan (detalle de su vida privada que últimamente se echa de menos en la serie). Pan, capaz de enfrentarse a Baby cuando aún no ha poseído a la gente necesaria para conseguir la suficiente energía. Son Gohan que se enfrenta a Vegeta con la intención de que Baby pueda poseerle. Vegeta que ha empezado a mostrar su mala baba en GT y, por último, Boo, que es uno de los pocos a los que Baby no conseguirá poseer.



el Kamehameha hace que la pantalla quede en blanco, Chikyuu aparece y la cola de un Saiyjain ondea delante suyo. Por último se ve al nuevo Gokuh sobre una roca moviendo la cola.

La animación final y el tema de cierre son nuevos. La escena se inicia con unos cangrejos jugando en la playa justo antes del amanecer, después la acción pasa a Kamesennin que está sentado viendo como sale el sol. Entonces se ven las sombras de distintos personajes, Son Gokuh (como adulto) y Chi-chi caminando hacia casa junto a una valla, Son Gohan (llevando comida) y Videl (que lleva una bicicleta) están esperando un tren, y Trunks y Son Goten caminan por una zona de tiendas, charlando. Después, en un charco, se ve el reflejo de Bulma y Vegeta bajo un paraguas. Luego se ve a Bra, que lleva un montón de regalos y anda un poco mosqueada porque nadie le ayuda. Pasamos a ver a Kulilin (¡con bigote!). Entonces vemos un paisaje completo: en la parte derecha se ve Satan City y el sol escondiéndose en el horizonte, en la parte izquierda vemos a Mister Satan saludando a Majin Boo y Pan, que están volando. Lo siguiente son cinco imágenes seguidas. En la primera se ve a Son Gokuh como Super Saiyajin 4 con "Super Baby en su segunda transformación"; en la segunda se ve a Son Gokuh (adulto) transformándose en Super Saiyajin junto a Freezer con pinta de enfadado; en la tercera vemos a Celula en su "forma perfecta" con Son Gohan Super Saiyajin; en la cuarta se ve a Piccolo sonriendo con Son Gokuh delante suyo dando una patada; en la última se ve el avión de Yamcha lleno de flores y cubierto de hiedra, con Son Gokuh sentado sobre el motor y Vegeta mirándole enfadado. La imagen pasa a la casa de Son Gokuh de noche. Vienen, de nuevo, tres imágenes seguidas: Kamesennin, cogiendo a Oolong y lanzando hacia arriba un símbolo de la paz; Majin Boo presuntuoso, con Mister Satan riéndose irónicamente detrás de la capa del mágico ser; finalmente, una imagen de los hombres de la familia: Son Gohan, Son Goten, Son Gokuh.

Además de Chi-chi, Bulma y Videl. La siguiente escena muestra a todos los personajes de la serie en sus encarnaciones GT. En ella está incluída la nueva novia de Son Goten, Paris-chan; además de Kaioh-shins y Kibito fusionados; y Rou-Kaioh-Shin (el viejo verde de 15 generaciones antes). La última escena muestra las Dragon Balls de la estrella negra en un fondo nublado, una luz aparece de las nubes, apartando las bolas. Cuando la luz se apaga se ve a Son Gokuh con el pulgar hacia arriba, haciéndonos el signo de O.K.

Armando Vila

NORMA Comics

• CARTAS DE ROL •
• COMICS •
• MERCHANDISING •
• MANGA •
• DRAGON BALL •

C A M B R I L S

Rbla. Jaume I, 27 • Tel. y Fax: (977) 79 46 77

TOT O-JOX

COMICS & VIDEOJOCS

C/ República Argentina, 47 MATARO TF: (907) 23 70 40

SOMOS ESPECIALISTAS EN MATERIAL DE IMPORTACIÓN

Mangas, Videojuegos, Figuras, Super Deformes, Anime CD's, Videos PAL inedits, Bandai cards, Ramis, etc

DBZ ● RANMA 1/2 ● SAILOR MOON R ● YU YU HAKUSHO

-IMPORTACIONES DIRECTAS DE JAPÓN-

¡¡AHORA, VENTA POR CORREO!!

MÁNDANOS TODOS TUS DATOS
EN UNA CARTA Y RECIBIRÁS
GRATIS NUESTRO CATÁLOGO DE ANIME

GUNDAM F91

Un joven newtype de la colonia de Frontera IV, vive una existencia feliz y despreocupada, sólo ensombrecida por que su madre les dejó a él y a su padre para diseñar mechas. Está enamorado de Cecily.

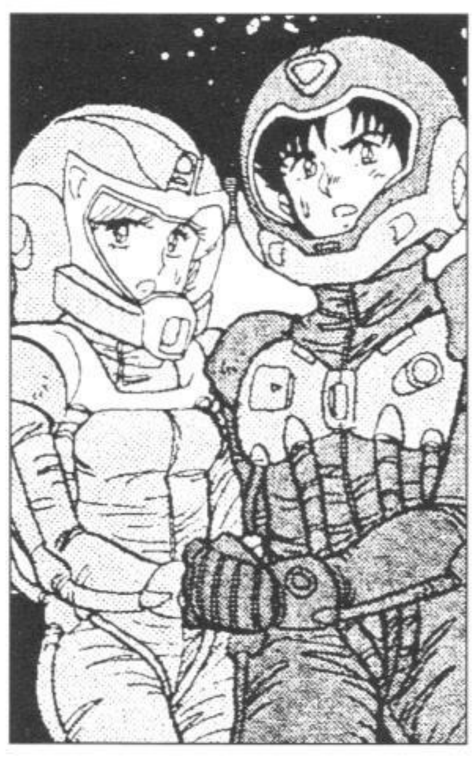
SEABOOK

Cecily, cuyo verdadero nombre es Bella Rohan, es hija de Nadia y de Korozo Ronah, alias Máscara de Hierro. Su madre, que no estaba de acuerdo con la idea de Cosmo-Babilonia, huyó con su hija, y Cecily desconoce del todo su pasado.

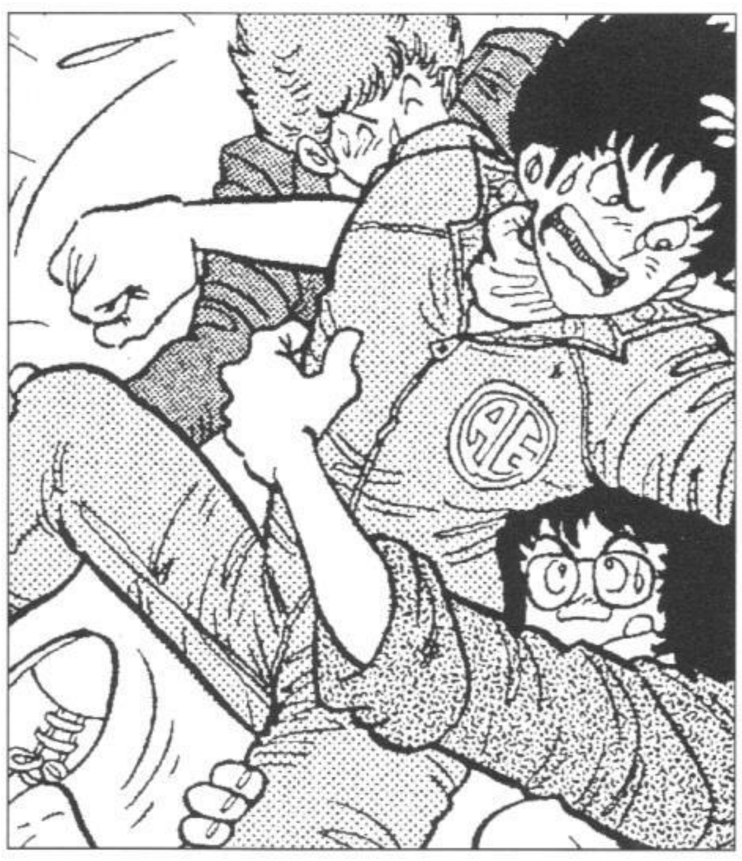
CECILY FAIRCHILD

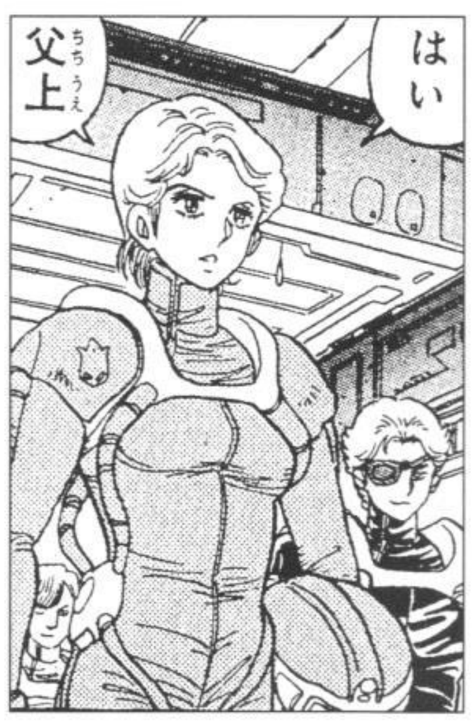
Korozo Ronah, líder junto a su padre, Meitza, de Cosmo Babilonia. La idea de la cosmo-nobleza que impulsa a este personaje, se basa en la creación de una dictadura aristocrática en las colonias apoyada en el ejército de Vanguardia Crossbone.

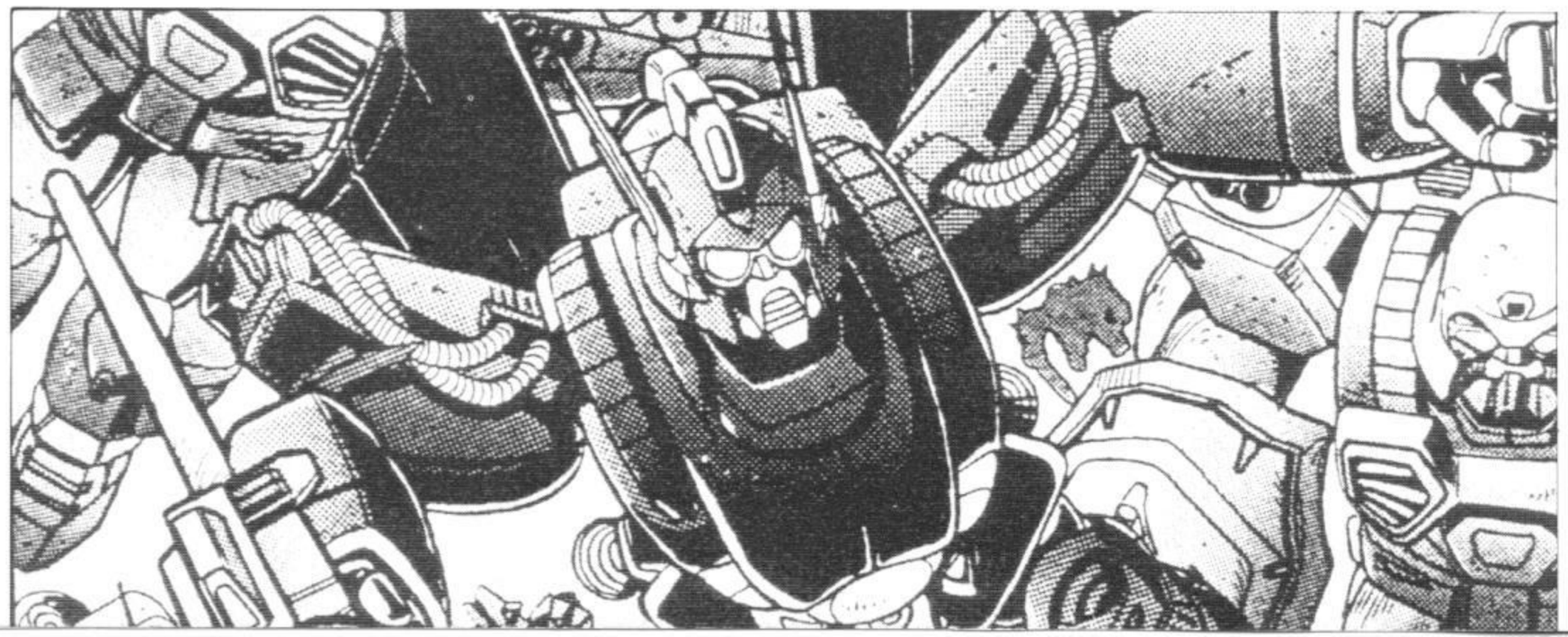
MASCARA DE HIERRO

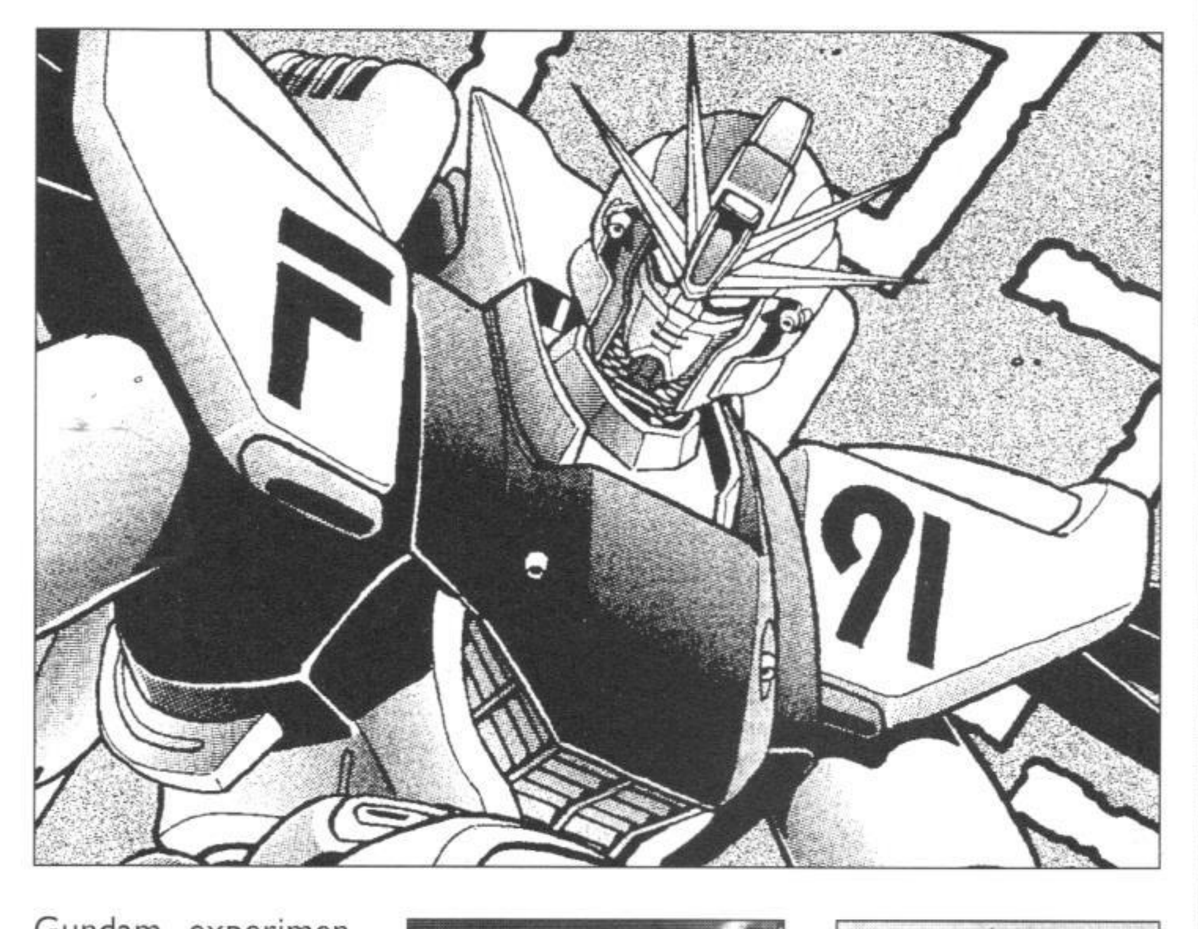


Nos llega la segunda serie que Planeta-DeAgostini dedica a Gundam: otra historia autoconclusiva con pretensiones de introducción, basada en este caso en una película, Gundam F-91, en vez de en una OVA, como Gundam 0080. La verdad es que el problema de presentar Gundam, una serie que nunca nos ha llegado ni en TV ni en vídeo, desde cero en España, era un problema muy complicado: cosas que un lector japonés daría por supuestas, como que un Gundam es espectacular, etc., se pierden completamente sobre el papel, sobre todo por el estilo algo anticuado de estas dos obras. Por eso sorprende la elección de Planeta en estas dos series: adaptaciones al manga de material visual, un subgénero del manga que no se caracteriza precisamente por su espectacularidad gráfica: una adaptación de manga de una OVA o película o serie suele hacerse por encargo, a toda prisa y por artistas desconocidos; sin duda, este es el caso de estos dos mangas. Por no hablar de que se supone que: a) el lector ha visto la película, b) conoce Gundam perfectamente y no hace falta andarse con explicaciones innecesarias sobre newtypes, SIDEs, la Federación o los zelotes de la Vanguardia Crossbone. Claro que, en la parte positiva, la verdad es que es muy difícil publicar una parte de Gundam, alguno de los image mangas, etc, por separado: no existen. Así que quizá, después de todo, no es tan mala idea: si no se acaba de entender, por lo menos son historias completas. Yendo al grano, la versión manga de Gundam F-91 es una versión no "corregida y aumentada", sino "reducida y simplificada" de la película original. En la película original, había toda una serie de subargumentos que en el manga no aparecen: gran parte de la intriga de la Vanguardia Crossone, de la experiencia de Cecily con su madre, su padre, su abuelo y demás familiares partidarios de la cosmo-nobleza, muchos personajes secundarios, etc. La historia, tal como queda, queda en los huesos: Seabook, cogido en el primer ataque de los Crossobone, pilota por casualidad un Gundam y, como buen Newtype, controla de inmediato los mandos. Seabook consigue huir del ataque a Frontera IV y se une a la Federación, consiguiendo con un nuevo









Las adaptaciones (o occidentalizaciones) de los mangas son una de las asignaturas pendientes de muchos editores de aquí y de fuera. Entre los que no acababan de "afinar", estaba Planeta DeAgostini, que parece dispuesta a acabar con su mala fama. Para ello, nada mejor que ofrecer un buen trabajo, como el que se ha hecho en este caso.

Gundam experimental, diseñado por su madre, en Gundam F-91, detener el ímpetu del ataque de la Vanguardia Crossbone. El manga se centra más que nada en estos enfrentamientos, pasando de lo que en teoría es la parte más interesante de la historia: la relación de Cecily con su familia, mientras primero acepta y luego rechaza la teoría aristocrática de Cosmo-Babilonia, y el panorama político general: miles de refugiados saltando de una colonia espacial a otra huyendo de la guerra, lo irracional que resulta el imperialismo en ese contexto, y la actitud de Mascara de Hierro. El manga se centra en cambio en Seabook y en su Gundam experimental: la historia va más a lo directo, a ver quién gana, y a Daisuke Inoue le sale mejor el Gundam F-91 de lo que le salía a Shigeto Ikehara el Gundam 0080, cosa que es de agradecer. En resumen: un manga para pasar un rato (un ratito, los números se leen en nada), y preguntarse, una vez más, por qué nuestras televisiones y demás medios audiovisuales no se han preocupado nunca de Gundam, a ver si nos enteramos de una vez de como sigue la dichosa saga...

TEMPORAL CAM

Angela es la chica protagonista de la historia, aunque es una niña un pelín remilgada y pija y no está muy acostumbrada a enfrentarse a situaciones complicadas, acabará asumiendo la responsabilidad que se le presenta.

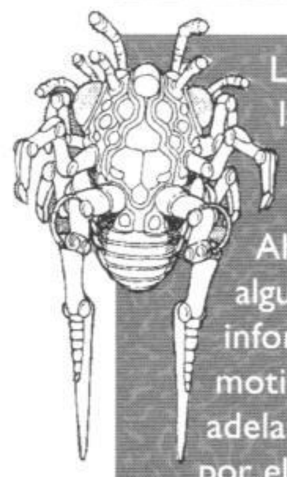
ANGELA

Kosaku es un policia muy estricto, que no es capaz de controlar el poder que posee y acaba por perder el control y caer en una especie de psicosis, que le lleva a cometer algunas atrocidades.

KOSAKU

Mukaida es un chico que siempre ha estado reprimiendo sus sentimientos, pero para él ha llegado el momento de decir basta y luchar por la chica que al que quiere.

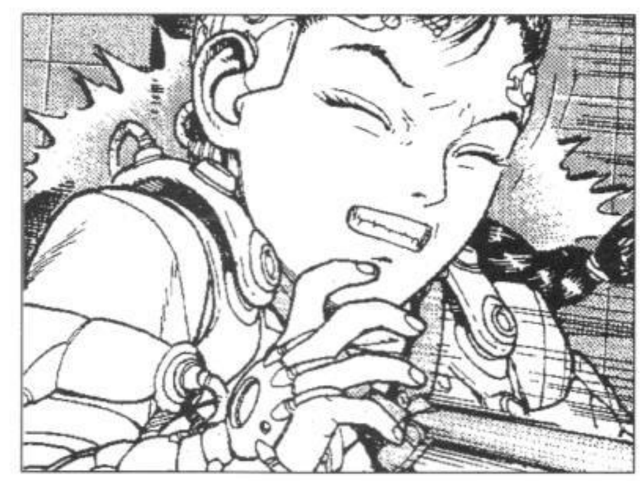
MUKAIDA

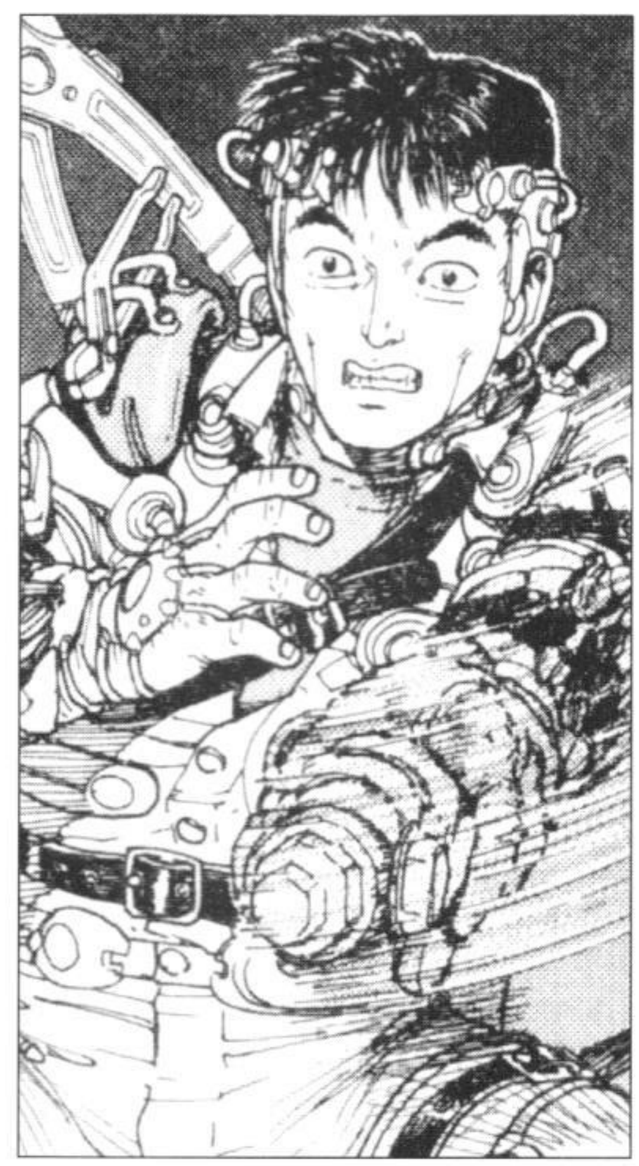


La Sonda contiene la memoria colectiva de una antigua civilización. Ahora busca a alguien que le ofrezca información y un motivo para seguir adelante en su viaje por el espacio.

LA SONDA

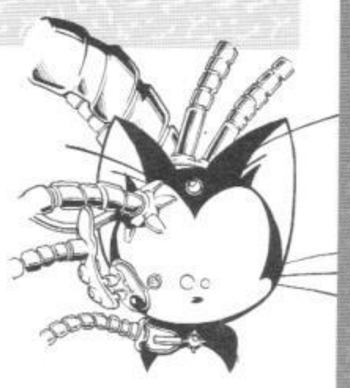
Temporal Campaign es un manga atípico si tenemos en cuenta lo que se suele consumir por estos lares, pero antes de entrar en valoraciones situemos primero la obra. Su creador, Kazumasa Takayama, es un habitual en el staff de autores que suele aparecer en las revistas de Kodansha. Su primer trabajo para la editorial lo realizó en 1987 en la revista *Moorning*. El manga que nos ocupa, *Denmu Jiku*, que se titulará aquí *Temporal Campaign*, fue editado a lo largo del 95 y llega a alcanzar un total de 260 páginas de historia que Norma publicará en un solo tomo de 272 páginas. La serie también se está editando en los Estados Unidos bajo el nombre de *Chronowars* y en nueve entregas editadas por Dark Horse. Para acabar con las ediciones extranjeras también hay que indicar que existe una versión francesa llamada *Le robot de l'espace* editada por Casterman. No es de extrañar que la obra de Takayama haya sido adaptada en tantos países occidentales. Su estilo y su forma de contar las historias es una inteligente mezcla de estilos. El dinamismo típico del manga está presente en todas y cada una de las viñetas pero el trabajo de composición es muy austero, mucho más europeo de lo que es habitual en el comic japonés. La historia es ciencia ficción pura. Un trío de personajes, un policía (Kyoshi Watanabe), un fugado de la justicia (Kazuhiko Machida) y una actriz de cine (Chiaki Yamamoto), se verán envueltos en una situación extrema al encontrarse justo en el lugar en el que cae un satélite artificial averiado. Por lógica la explosión debería haberles matado pero una extraña



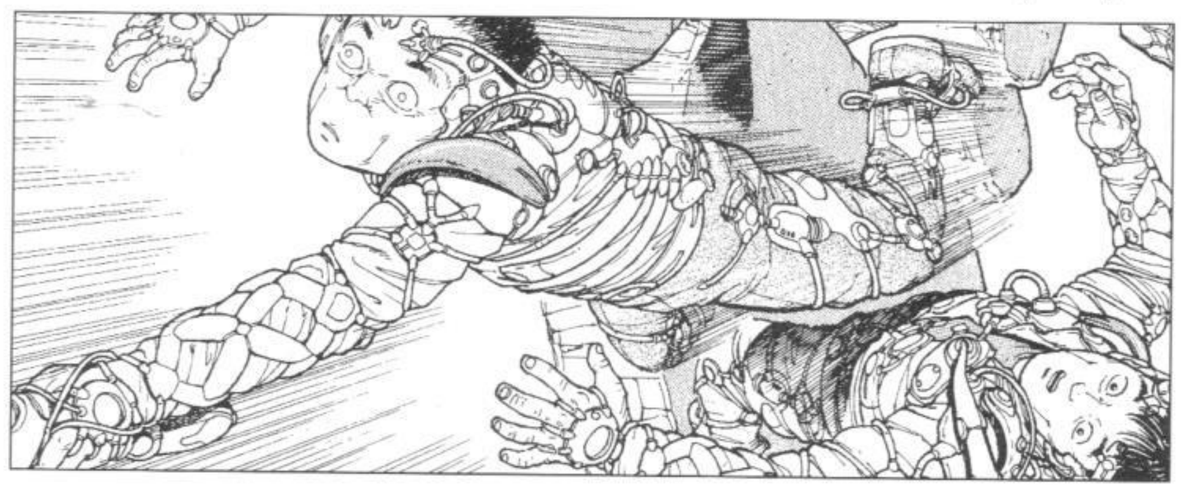


Este Temporal Campaign no es la primera obra que se publica en nuestro país de su autor, Kazamusa Takayama. Anteriormente ya se había publicado una historia serializada en El Víbora (de los números 190 al 195). La historia se llamaba Miyuki Mata y, curiosamente, se trataba de la primera historia de un autor japonés producida directamente para el mercado español, fruto del viaje del editor de La Cúpula, J.M. Berenguer al país del Sol naciente. El argumento gira alrededor de una agente mercenaria a sueldo de su gobierno que se encarga de llevar a cabo los "trabajitos" que sus jefes le encomiendan. Vamos, una especie de Eraser o Misión Imposible, pero en comic. Por cierto, una de las cosas curiosas de esta serie es, al no estar limitado por ningún tipo de censura, la violencia (a saco) y el sexo sin tapujos (más a saco). Ahora nos llega el Temporal Campaign, que seguro está lejos de Miyuki Mata, pero que nos permite descubrir a este autor. Por su parte La Cúpula quedó muy satisfecho con la experiencia y no descartan, aunque no hay nada concreto, próximas colaboraciones.

PAIGN



Temporal Campaign es una de esas series que han visto como eran adaptadas en varios países. En esta ocasión, Norma lo publica como tomo, en su colección Manga Gran Volumen, con lo que eso supone de garantía de calidad. Esperemos que el trabajo de onomatopeyas esté al nivel.



entidad robótica les salva acoplándoles un exoesqueleto capaz de ralentizar 100.000 veces la velocidad a la que pasan las cosas para quién esté dentro de su campo de influencia. Lo que sigue es un relato en el que los únicos protagonistas son Kyoshi, Kazuhiko, Chiaki y la sonda extraterrestre. El guión gira en torno a estos personajes y analiza sus motivaciones y sus diferentes personalidades de un modo muy inteligente dando como resultado una interesante historia de intriga psicológica con mucho suspense y una dósis bastante grande de acción. El dibujo limpio y perfeccionista de Takayama junto a un acertadísimo trabajo de tramas redondean la obra en lo que se refiere al aspecto gráfico. *Temporal Campaign* es un manga muy conseguido con un nivel por encima de la media a la que nos han acostumbrado Norma y Planeta en sus últimos lanzamientos. Muy recomendable.

KIMAGURE OR

EPILOGO

Este año pasado Norma editorial decidió cancelar una de las series de manga clave de los años 80 y, tal vez, uno de los mejores manga que se ha publicado jamás: Kimagure Orange Road, de Izumi Matsumoto. La editorial española había publicado veintiocho números hasta el cierre de la colección, que corresponden a los primeros ocho tomos japoneses (tankoubons) de los dieciocho de la serie.

En el último número que apareció en nuestro país, veíamos a Kyosuke que había intercambiado su cuerpo por el de su primo Kazuya, tras caer en una trampa de éste. Cuando consigue recuperar su cuerpo se verá envuelto, con Madoka e Hikaru, en una caza de fantasmas. Al parecer en el instituto donde estudian todos, han ocurrido una serie de apariciones. Tras varias pesquisas (y sustos) descubren que se trata de un engaño de Hatta y Komatsu, dos de sus compañeros de clase. Kyosuke pasará verdaderas dificultades el día que decide probar sus poderes con una cámara de fotos, haciendo que las fotos que hace muestren el futuro. Akane, la prima de Kyosuke, volverá a intentar poner en evidencia a éste. En esta ocasión reúne a un grupo de gamberros para que molesten al grupo. Kyosuke tendrá problemas de nuevo cuando, durante una visita a casa de sus abuelos, él y Madoka queden atrapados por un alud de nieve. Por si no fuese suficiente, en la cueva donde se han refugiado antes de ser sepultados por el alud, habita elun vengativo espíritu de una joven, que no soporta la idea de ver a la pareja. San Valentín hubiese sido un feliz día para Kyosuke, de no ser porque kazuya ha escogido ese mismo día para volver a meter en problemas a su "indeciso" primo, mientras que Kyosuke tiene que estar por Madoka e Hikaru a la vez. Kurumi, una de las hermanas de Kyosuke decide huir de casa por un día, todo el grupo se volverá loco por encontrarla.

Kyosuke tiene una familia un poco extraña que siempre le mete en problemas. Esta vez será su abuelo quien le meterá en problemas, cuando decide regalarle un reloj que le permite parar el tiempo. Madoka hace un viaje a Hawai para ver a sus padres, y Kyosuke acepta el chantaje de una compañera de clase, que pretende liarse con él y que ha ganado un viaje a Hawai, con el propósito de verla.

De vuelta a Japón, Madoka cuenta a Kyosuke que ha quedado con alguien que conoció hace tiempo. Kyosuke, intrigado (y algo celoso) viaja al pasado en compañía de su abuelo para intentar averiguar quien es el misterioso amigo de Madoka. Allí conocerá a la joven

RANGE ROAD

EPÍLOGO

Madoka, y le salvará la vida cuando ésta se cae desde lo alto de un árbol. Como premio por su acción Kyosuke, recibirá de improviso un beso de la joven. Kyosuke le regalará un sombrero, el mismo que años después en el futuro (pasado para Kyosuke) atrapará en el parque cuando conoció (o conocerá) a Madoka, para encontrarse años después en el árbol donde éste le salvó la vida. El misterioso amigo de Madoka es él mismo.

Poco después Kyosuke choca accidentalmente con un famoso rockero y ambos cambian de cuerpo. En un principio ambos se encuentran bien con su nueva situación pero vuelven a intercambiar sus cuerpos. Pero el cantante quiere divulgar el secreto de los poderes de Kyosuke, cosa que le obligaría a él y a su familia a trasladarse y dejar a sus amigos, aunque al final no lo hace al reencontrarse con su antigua novia. Akane, la prima de Kyosuke, le pedirá que se haga pasar por su novio, para engañar a sus amigas, cosa que pondrá furiosas a Madoka e Hikaru. Tras mirar un viejo álbum de fotos, donde guarda todas las fotos que se ha hecho con Kyosuke los últimos años. Ésta empieza a dudar sobre sus sentimientos hacia él. Siempre ha intentado mantenerse al margen para no herir a Hikaru, su mejor amiga, pero cada vez le es más difícil. Un día que Hikaru va a ver a Kyosuke y éste está ausente descubre, por un descuido de sus hermanas, los verdaderos sentimientos del joven. Mientras, Madoka se va a marchar una temporada a los Estados Unidos, donde reside su familia. Kyosuke la busca desesperadamente y, al final, la encuentra en la barra de una discoteca. Salen a pasear por el puerto y Kyosuke encuentra las fuerzas para declarar su amor por Madoka. Al día siguiente todo el mundo acude al aeropuerto para despedir a Madoka. Inevitablemente el trío de amigas se encuentra. Kyosuke aprovecha la ocasión para pedir disculpas a Hikaru por todo el mal que le ha causado al no contarle antes sus sentimientos por Madoka. Kyosuke se arrodilla frente a Hikaru delante de todo el mundo, y ésta, en un momento de rabia, le abofetea. Tras esto abraza a su mejor amiga y rival, deseándole suerte. Cuando Madoka vuelve de los Estados Unidos se ha citado con Kyosuke en el parque donde se vieron por primera vez, hace años. Tras subir los escalones del parque, la pareja se da su primer beso. Por fin pueden estar juntos, tras tanto tiempo...

Javier Escajedo.

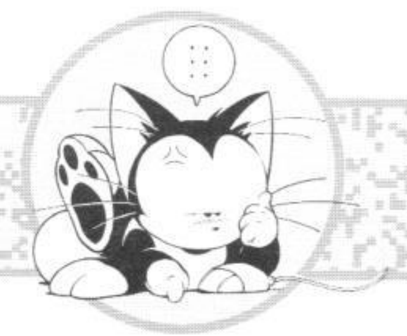
MANTICORE

J. Busquet R. F. Bachs

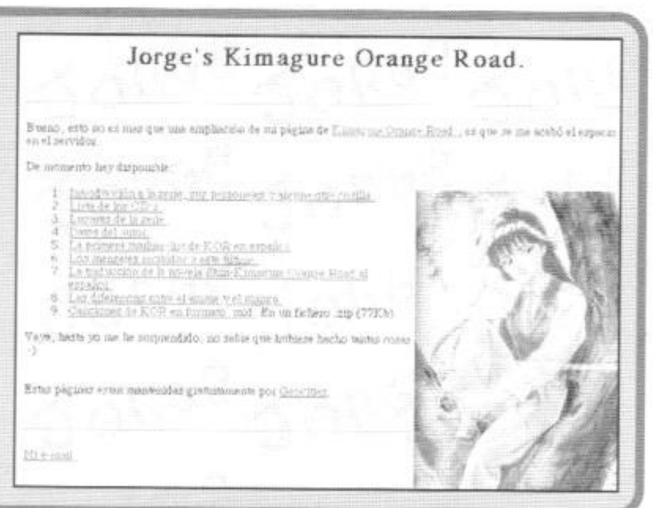
¡VUELVE LA AVENTURA!

COMIC-BOOK
NÚMERO ESPECIAL
24 Págs.
250 ptas.

MULTIMEDIA



Que internet es una gran red de comunicación ya lo sabéis todos. Pero lo que a efectos prácticos la red ofrece se escapa a muchos. Una de las cosas más interesantes que podéis encontrar es un Mailing List, una especie de foro en el que todos los que participan mandan sus correos electrónicos a la misma dirección y el poseedor de ésta los manda a todas las personas que formen parte del Mailing List. Así que, ya sabéis aquí tenéis una gran oportunidad de encontrar a gente interesada en el mundo del manga. La dirección es: elorte@public.ibercaja.es y pertenece a Jorge Orte.



Como podéis ver las Navidades en Japón son otra cosa. Allí no se hace fiesta más que el día de año nuevo (y hay empresas que ni eso). Una de las tradiciones es comprar un Daruma, una cabeza de papel-maché con los ojos en blanco, a la que se pinta en un ojo y se pide un deseo y si el deseo se ha cumplido se pinta el otro ojo. Ésta no es más que una de las muchas y extrañas tradiciones japonesas. Y es que son raros como ellos solos...

Este tomo que os presentamos es una excelente recopilación alrededor de las ***Magic Knight Rayearth***, que parece que Planeta va a publicar próximamente. El libro, como es habitual en estos casos, está perfectamente editado y incluye, además de imágenes extraídas de los animes de la serie, sketchbook de los personajes, cartas de los lectores, partituras con las músicas de la serie, una exhaustiva muestra de todos los productos de merchandising relacionados con las "caballeros mágicos". Una de esas joyas altamente recomendables.

LISTA DE NOVEDADES

CAMALEÓN EDICIONES

DRAGON FALL # 21
Hi No Tori Estudio
32 pág. B/N.
325 pesetas.

NEKO #26
60 pág. B/N. Color.
390 pesetas.

EDICIONES B

AKIRA #38
Katsuhiro Otomo
Último número.
64 pág. Color.
525 pesetas.

GLÉNAT

KABUKI #18
48 pág. B/N.
325 pesetas.

VERSION 1 #8 [de 8]
Hisashi Sakaguchi
Último número.
32 pág. B/N.
225 pesetas.
el relato a cargo de Enrique Barbadillo.
68 pág. B/N y color.
400 pesetas.

NORMA EDITORIAL

DNA² #10 [de 14]
Masakazu Katsura
64 pág. B/N.
395 pesetas.

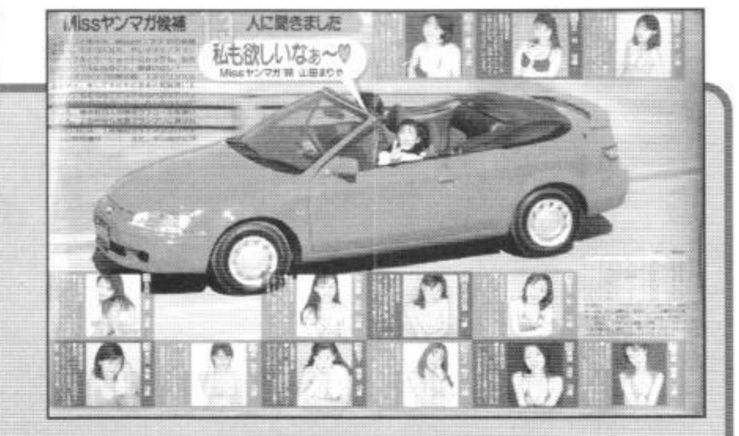
¡ESTÁS ARRESTADO! #10 [de 18]
Kosuke Fujishima
56 págs. B/N.
395 pesetas.

LA ESPADA DEL INMORTAL #2 [de 8]
Hirokai Samura
104 pág. B/N.
850 pesetas.

LA LEYENDA DE MADRE SARAH #6 [de 6]
Katsuhiro Otomo/ Takumi Nagayasu
Último número.
168 pág. B/N.
1200 pesetas.

OGENKI CLINIC #7 [de 18]

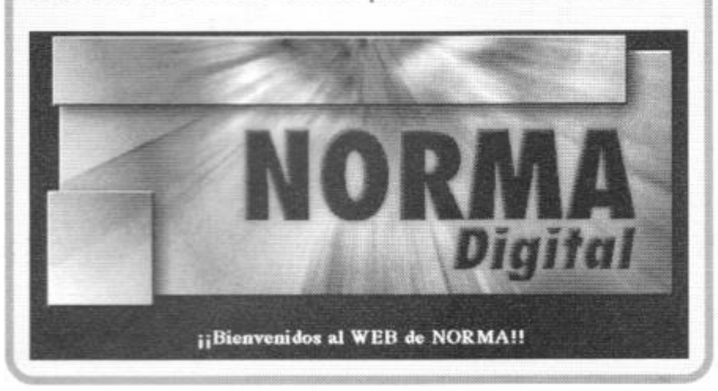
Las revistas japonesas si destacan por algo es, precisamente por tener muy claro a que publico se dirigen y como llegar a conectar con él. Un ejemplo clarísimo de esto lo tenéis aquí al lado, todas estas fotos de chicas monas están extraídas del ***Young Magazine***. Una revista que busca un público juvenil (adolescente se entiende) y que para ello no escatiman una foto. Sabemos que no sólo en Japón hacen furor estas chicas con aspecto de colegiala y que aquí también tienen su buen número de fans. Y si no que se lo pregunten al amigo **J.M. Muntané**...



DRAWING ANIME
Izumi Akihiro con la colaboración de Yoyogi Animation Gakuin y A.I.C.
Graphic Company
ISBN-4-7661-0914-7

Este libro recoge en sus 133 páginas un repaso a la gran mayoría de las técnicas utilizadas en el proceso creativo que da lugar a un anime. Pare empezar se da una idea general de lo que es la parte de pre producción empezando por los primeros pasos que son la elaboración de un guión previo y de los primeros bocetos de stroy board. El libro intenta aclarar un poco temas como la terminología técnica utilizada en el medio con la intención de familiarizar al lector con palabras que le serán seguramente desconocidas. Después el libro habla de como dibujar a los personajes, de como hacerlos expresivos o de como darles movimiento. También se explican las diversas técnicas de coloreado y entintado además de técnicas de coloreado como el aerógrafo para los fondos. También se explican los trucos de los animadores para conseguir diferentes efectos especiales. Finalmente el libro resume de manera breve diversas técnicas punteras aplicadas a la animación como pueda ser la utilización del ordenador. Un libro en el que se hace un repaso básico, ideal para gente no iniciada en el tema.

La gente de **Norma** ya llevaba algún tiempo avisándonos de que estaban preparando una página web, pero la acumulación de trabajo la fue atrasando, hasta ahora. La web ya está ahí para que todos los internautas que quieran le echen un vistazo. En ella podréis encontrar información sobre las novedades del mes en curso, un catálogo completo de su fondo editorial, información de las distintas librerías de la casa, además de artículos relacionados con el comic en general, y más concretamente, con los autores y series que publican. La dirección es: http://www.norma-ed.es



LISTA DE NOVEDADES

Haruka Inui
104 pág. B/N
750 pesetas.

VIDEO GIRL AI #36
Masakazu Katsura
64 pág. B/N.
395 pesetas.

VIRGIN DOLLS #4 [de 4]
Wataru Watanabe
Último número.
120 pág. B/N.
750 pesetas.

PLANETA-DeAGOSTINI

ALITA VOL. V #3 [de 10]
Yukito Kishiro
48 pág. B/N.
325 pesetas.

AH! MI DIOSA #4 [de 6]
Kosuke Fujishima
32 pág. B/N.
295 pesetas.

DORAEMON 2a. SERIE #8 [de 12]
Fujio F. Fujiko
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL SERIE ROJA #210/57
Akira Toriyama
48 pág. B/N.
275 pesetas.

BOLA DE DRAC SÈRIE VERMELLA #210/57
Akira Toriyama
48 pág. B/N.
275 pesetas.

DRAGON BALL ANIME KIDS COMICS #1
Akira Toriyama
24 pág. Color.
295 pesetas.

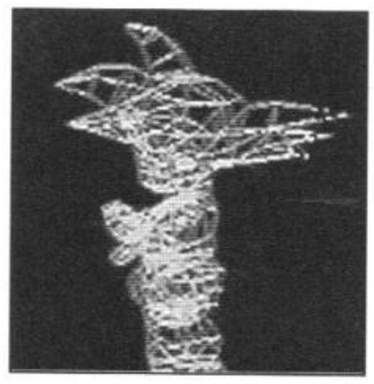
DRAGON BALL VOL. 21
Akira Toriyama
184 pág. B/N.
995 pesetas.

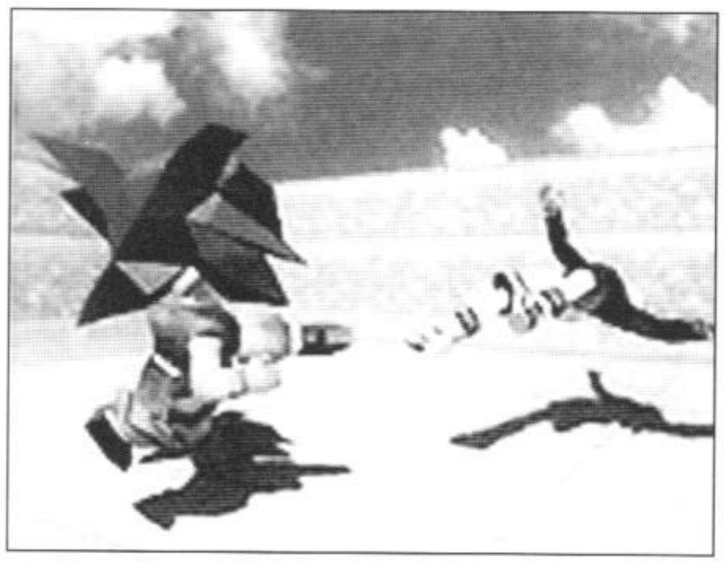
AKIRA TORIYAMA TEATRO MANGA VOL. 2 [de 2]
Akira Toriyama
Último número.

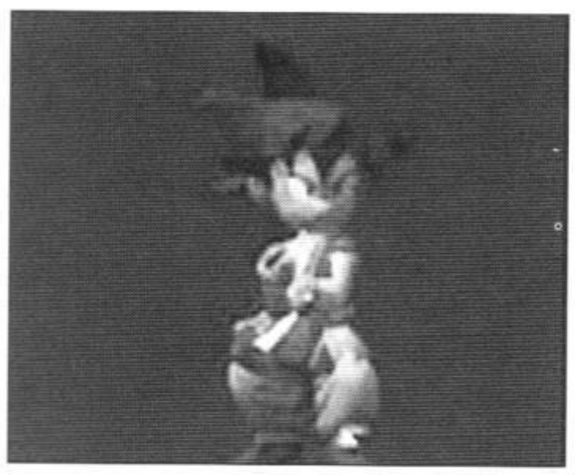
Fanzines hay de muchos tipos: de superhéroes, de manga, pedantes, divertidos y... informáticos, como el que nos ocupa. El nombre de este fanzine pensado para tu PC, es ***PC Top Manga*** y cuesta 500 pesetas, a cambio de las cuales recibiréis dos diskettes con 80 páginas de artículos, 150 imágenes y 147 archivos de texto. El número que reseñamos es el 7, extra de verano, llega un pelín tarde, pero pensamos que merece ser reseñado. Entre los contenidos de este ejemplar hay: artículos sobre **Miyazaki**, ***Doraemon***, ***Tenchi Muyo***, ***Alita***, ***City Hunter***, ***Shin-Chan***, mega-dossier de ***O-genki Clinic***, un especial ***Niñotaku*** y la clave para entender por qué el **Canal 33** deja de emitir ***Dragon Ball*** en los mejores episodios.

El ***Animeland*** sigue su camino, sin descanso., y ya llegan a su número 28. Un número que dedica un amplio artículo a la película de ***Blackjack***, aparte de : uno sobre la película de ***Cobra***, otro dedicado al ***Jorobado de Notre Dame***, otro a la Biblia según **Osamu Tezuka**, uno sobre ***Tenchi Muyo***, una entrevista a **Buichi Terasawa**. Además de sus habituales secciones. Solvencia contrastada la de nuestros amigos del país vecino.

Un nuevo juego de ***DragonBall*** para la **Playstation** está cerca de estrenarse. Pero en este caso sus progamadores han decidido tomar una dirección distinta, no más juegos basados en ***DBZ***. Será un juego inspirado en ***Dragon Ball GT***, también va a ser el primero que no utilizará sprites, ahora usarán polígonos. A pesar de que el juego en **PSX** no es tan claro como lo sería para **Nintendo64**, la compañía productora está muy satisfecha con los resultados y cree que van a ser el estandarte en cuanto a juegos de la serie. Será, sin duda, mejor que ninguna de las entregas de la serie aparecidas hasta ahora (incluso mejor que la ***DBZ Hyper Dimension***). Esperemos que no se haga esperar demasiado.







Se ha publicado ***Perfect Book X, the movie animation***. Un libro que reúne todos los detalles esenciales de la película. En él se encuentran: una historia de la película, una tabla de las relaciones entre los personajes, una parte dedicada a las páginas con comentarios de **Nobuteru Yuki,** decorados de **Hirata Hidezoku**, imágenes por ordenador, una entrevista con **Ogawa Nanase** (**Clamp**) en la que opina sobre los cambios entre el guión de la película y el del manga, entrevista con **Rin Taro**, fotos de los lugares reales en los que se desarrollan las luchas... Todo esto y más en las 144 páginas de este libro.

LISTA DE NOVEDADES

192 pág. B/N.
1200 pesetas.

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE VOL.12
Kazushi Hagiwara
192 pág. B/N.
1200 pesetas.

FORTUNE QUEST #1 [de 8]
Natsumi Mikai/ Misio Fukazawa
64 pág. B/N.
375 pesetas.

GUNDAM 0080 #4 [de 4]
Hajime Yadate/ Yoshiyuki Tomino, Shigeto Ikehara
Último número.
48 pág. B/N.
350 pesetas.

GUNSMITH CATS #2 [de 9]
Kenichi Sonoda
64 pág. B/N.
295 pesetas.

LUCHADORAS DE LEYENDA #1 [de 6]
Clamp
104 pág. B/N.
550 pesetas.

ONE POUND GOSPEL
Rumiko Takahashi
96 pág. B/N.
595 pesetas.

RANMA 1/2 VOL. V #2 [de 8]
Rumiko Takahashi
48 pág. B/N.
325 pesetas.

STRIKER II #4 [de 4]
H. Takashige/ R. Minagawa
Último número.
32 pág. B/N.
275 pesetas.

TOKYO BABYLON #9
Clamp
40 pág. B/N.
295 pesetas.

3x3 OJOS #4 [de 13]
Yuzo Takada
40 pág. B/N.
325 pesetas.

KIDO SENKAN NADESHIKO

Kido Senkan Nadeshiko está despertando admiración en sus primeras semanas de emisión. La serie pasa de la comedia juvenil a la ciencia ficción pasando por la seriedad más absoluta. La Nadeshiko, camino de Marte para intentar rechazar a los invasores (ya os lo contamos en las noticias) va cargada de unas 200 personas y la historia se situa 200 años respecto a nuestro tiempo (¿tendrá algo de espacial el 200?) Su director Tatsuo sato remarcaba el hecho que el nombre de la serie y de la nave, Nadeshiko, se refiere originalmente a las chicas japonesas de carácter obediente y que en este caso las chicas de la Nadeshiko son más bien todo lo contrario, son más bien guerreras. En principio el producto ha salido resultón, pero se ha alejado bastante de la estética Asamiya del original hasta el punto que no parece la adaptación de una obra de este autor. Detalles aparte, *Kido Senkan Nadeshiko* va camino de convertirse en uno de los eventos de la temporada televisiva japonesa por méritos propios. Por cierto, ya hay quien dice que las escenas de "mechas" son de lo mejor que se ha visto sobre el género en televisión desde hace bastante tiempo. Es exagerar un poco pero es cierto que la calidad de la animación es muy buena, claro que el producto se planteó como una OVA y puede que cuando lleguen a consumir el material que tuvieran producido con el nivel de OVA la animación baje bastante. Habrá que verlo.

El Dr. Kokubunji encuentra una pintura mural cuando esta excavando una antigua ruina. En este mural se puede leer una extraña historia en la que se asegura que un día, los habitantes del planeta Kyoakku, invadirán la Tierra. El Dr. Kokubunji se toma en serio esta predicción y se dedica en cuerpo y alma a la construcción de un arma de defensa invencible para salvaguardar la Tierra. Este arma es el Gekiganger 3, un gigantesco robot capaz de enfrentarse a cualquier enemigo. La profecía se cumple y las fuerzas de Kyoakku empiezan la invasión al mando de Akara y es el hijo del emperador de Kyoakku. *Gekiganger 3* es una especie de juego incluido dentro de la serie de *Kido Senkan Nadeshiko*. Es un homenaje a las series de robots de los 70 (es decir a Go Nagai) con el que pretenden dejar claro que ese era buen anime y no el que se hace hoy día y que se tendría que volver a los orígenes y volver a empezar desde el principio (mal rollo que el principio sean los 70). Dirige Tatsuo Sato y guioniza Jiro Mankyoku. Toda una curiosidad anacrónica en el más puro estilo *Mazinger Z* o *Grendaizer*.

Supongo que ninguno de vosotros habrá olvidado eso de, ¡tres puntos colega!. Sí, era el grito de batalla del personaje de manga y anime más estrambótico que ha pasado por nuestras televisiones (con permiso de Arale).

MIRANDO ATRÁS

CHICHO TERREMOTO

El bueno de Chicho terremoto vio como Antena 3 emitía su versión animada una y otra vez, convirtiéndose en una de esas series que nos acompaña eternamente, como una especie de compañera de viaje que se resiste a desaparecer hasta el punto de que llegó a editarse una colección de 90 cards de la mano de Ediciones Este basadas en *Chicho terremoto. Dash! Kappei*, el nombre original de la serie, está basada en el manga original del mismo nombre guionizado y dibujado por Noboru Rokuda. Se llegaron a recopilar 17 volúmenes que completaban la historia de modo cerrado, con un final definido. En 1981, el 6 de octubre, se emitió el primer capítulo de la adaptación televisiva. La productora era la Tatsunoko y la serie se prolongó a lo largo de 62 episodios el último de los cuales se emitió en diciembre del 82. La serie adaptaba fielmente el manga de Rokuda y se cerraba igual que en la versión de papel, con un super torneo de baloncesto en el que Chicho (Kappei) y sus amigos competían con unas extrañas reglas y canastas de 20 metros, contra equipos de fútbol americano, de kendo, de sumo y lo que hiciera falta. Una verdadera traca final completamente desfasada en la que volvían a aparecer todos los personajes que alguna vez habían pasado por la serie, por cierto Chicho se quedaba con la chica. Un final digno de *Dash! Kappei*. El director de la versión animada era Masayuki Hayashi durante la primera mitad de la serie y Seitaro Hara en la segunda y el diseñador de personajes era Sadao Miyamoto. El resultado lo pudimos ver todos por televisión, una serie atolondrada como las hay pocas que a mí, y en general al equipo de redacción de *Neko*, nos encandiló. La traducción, completamente castellanizada, era delirante. Los bocadillos de chorizo y las referencias a que Chicho venía de España, y mil y un detalles más como ese, encajaban a la perfección y, por una vez, la adaptación libre le daba un toque especial a la serie que sin duda la mejoraba.

Pero el anime lo habréis visto casi todos, lo que no nos llegó fue el manga de Rokuda, un producto de otra época, con un grafismo un poco añejo que hoy día podría descolocar un poco a un lector despistado, pero por encima de los vistazos rápidos tenemos un manga eficaz y abarrotado de buen humor. Los gags funcionan perfectamente narrados en papel. Viendo el anime uno podría pensar que la mayoría de las situaciones cómicas se deben sobre todo a las pantomimas y los sonidos extraños de Chicho, pero el manga transmite lo mismo y con la misma efectividad. Como ya he comentado arriba la historia del anime es un fiel reflejo de las aventuras del manga por lo que ya os podéis hacer una idea de lo que se cuenta. Desde aquí quiero reivindicar a *Chicho Terremoto* como una de las series de anime más divertidas que hemos podido disfrutar en nuestras televisiones y una de las grandes olvidadas por la crítica (incluidos nosotros).

Dedicado a David Alcalá.

Armando Vila

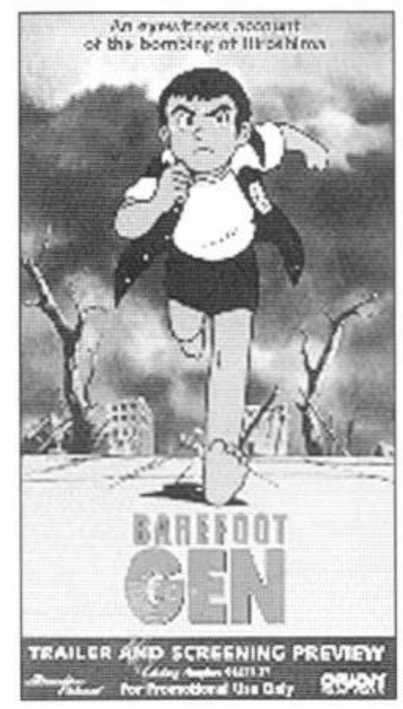
•HAdaSHi

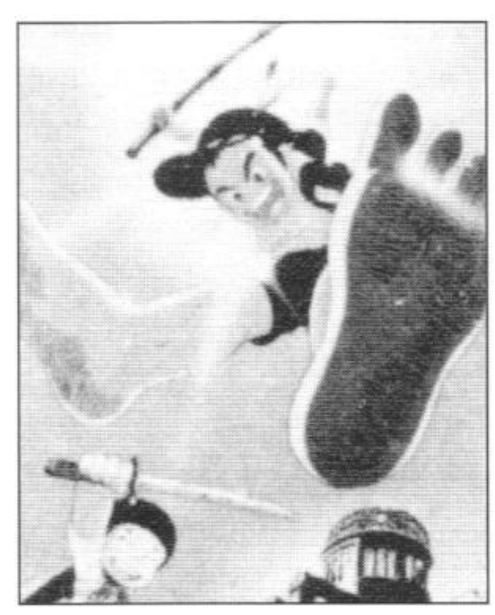
Slayers es un de esos productos curiosos en los que el orden de adaptaciones no sigue las normas habituales. Me explico. Slayers empezó como una novela ilustrada escrita por Hajime Kanzaka y con ilustraciones de Rui Araizumi. Después llegó la serie de televisión (ya van por la segunda serie), luego llegó una segunda serie de novelas y en el *Dragon Magazine* siguen publicándose relatos. Además hay dos versiones de manga, una de Shoko Yoshinaka y otro de Rui Araizumi. Pero lo que ahora nos ocupa es la versión televisiva del invento. En Estados Unidos se están editando las cintas con los capítulos de televisión. En ellas podemos disfrutar (y lo digo sin segundas) de las aventuras de Lina Inverse y Gourry, su inseparable compañero de viaje. Esta primera cinta, con los dos primeros capítulos de la serie, nos presenta a la buena de Lina, una especie de maga bandolera que sólo roba a los ladrones. La animación de *Slayers* es de lo más corrientucha, el diseño de personajes es demasiado duro para mi gusto y el look

general de la serie no es nada del otro mundo. Pero a pesar de todo eso, el visionado de Slayers pasa con buena nota. El producto es sencillo, sin pretensiones, y consigue lo que pretende, entretener. El formato televisivo se adapta bastante bien a los personajes cuyas aventuras cortas funcionan a la perfección de modo autoconclusivo.

Slayers ha tenido mucho éxito en Japón y no es de extrañar. Puede no ser el mejor anime del mundo, ni la revelación mística del 96, pero sin duda es una de las series más entretenidas a la que hemos tenido oportunidad de hincarle el diente últimamente.

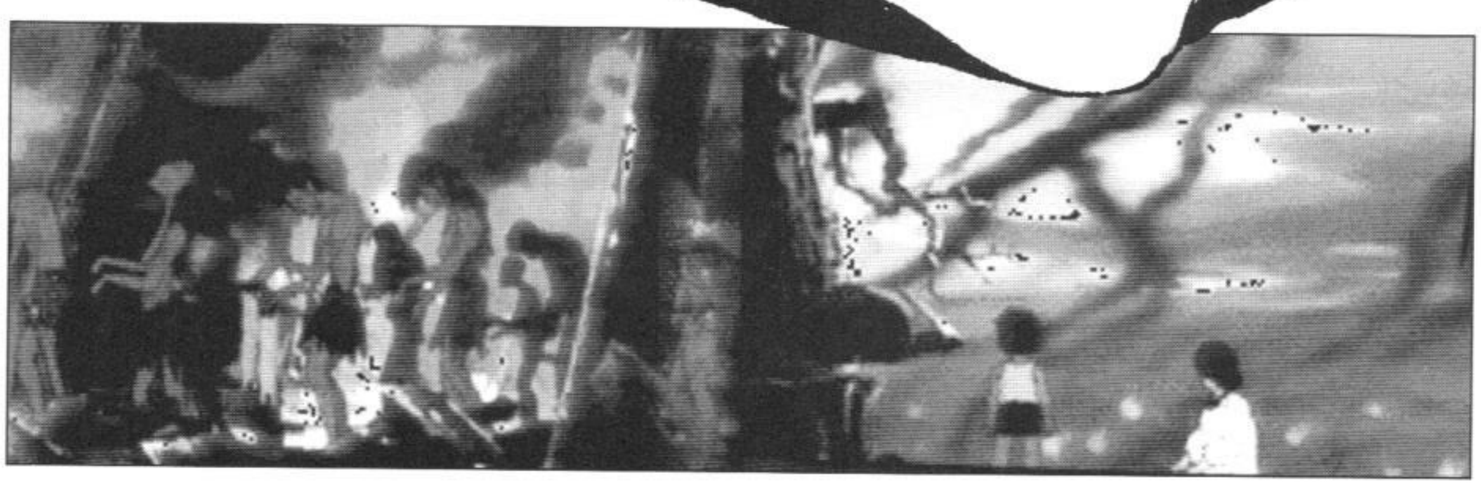
Algunas de las imágenes que más me marcaron cuando empecé a consumir manga de forma regular fueron las que me encontré al abrir el libro *Manga! Manga!* de Frederick L. Schodt por la página donde estaban publicadas unas pocas páginas de un manga titulado *Barefoot Gen*. Su autor era Keiji Nakazawa y esas páginas estaban llenas de dolor y de rabia. Fue un verdadero mazazo, no sólo visual, sobre todo la escena donde Gen tiene que ayudar a dar a luz a su propia hermana en medio de la calle en llamas. El manga de Nakazawa está impregnado de un realismo casi sádico, principalmente porque el autor fue testigo directo de la tragedia y un hecho así es algo que uno no puede borrar de la memoria. Nakazawa tiene en su currículum otro manga que trata el tema del bombardeo, *Kuroi amé ni utarete* (bajo la lluvia negra) que también tiene una adaptación al anime con una banda sonora de Kitaro. *Hadashi no Gen* ha tenido dos adaptaciones al anime. La primera, de 1983, está dirigida por Mamoru Masaki y el diseñador de personajes es Kazuo Tomizawa. En esta primera película se nos cuenta la historia de Gen Nakaoka un estudiante residente en Hiroshima. Es el 6 de agosto de 1945 y el Enola Gay ha decidido cambiar de objetivo y dirigirse a Hiroshima. Gen ve como su padre y su hermana mueren aplastados bajo el peso de un tejado y como su madre alumbra prematuramente en medio del caos a su pequeña hermana Tomoko. A partir de aquí sobrevivir será el objetivo. La segunda adaptación del manga al anime se estrenó en el 86 y estaba dirigida por Masaki Mori y guionizada por el propio Keiji Nakazawa. Esta vez han pasado tres años tras la catástrofe y Gen sigue en la escuela. Tiene un hermano adoptado, Ryuta y trabaja con él para intentar conseguir dinero con el que curar a su madre enferma y mantener a la familia y a algunos huérfanos que viven en una casa vecina. Un terrible tifón derriba la casa de los huérfanos y Gen se presta voluntario para reconstruirla. Las versiones animadas de Hadashi no Gen se alejan un poco del grafismo de Nakazawa, duro y sin concesiones, y nos recuerda más a producciones más cercanas a un estilo Takahata. Esa candi-



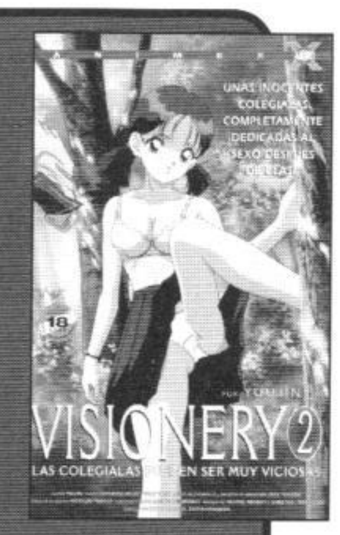


No gen.

dez en el diseño de los personajes contrasta con la rudeza de la historia que nos cuentan en estas cintas, lo que aumenta, si cabe, el efecto de desorientación que el drama de Gen y su familia provoca. Pero en el fondo del todo lo que queda es un mensaje vitalista, una puerta a la esperanza representada por el propio Gen, un muchacho que ha tenido que madurar a pasos forzados pero que no pierde nunca la sonrisa ni la capacidad para sorprenderse y emocionarse. Ese optimismo en el trasfondo de la historia es, quizá, lo que el autor quería transmitir, al fin y al cabo él también es un superviviente. *Hadashi no Gen* llega ahora a nuestro país en forma de anime y lo hace un poco a hurtadillas, entre cintas de *Sailor Moon* y *Street Fighter*. Pero no os dejéis despistar, estamos hablando de una película con mayúsculas en la que el drama de la guerra y, sobre todo, de los supervivientes es narrado con una precisión quirúrgica. Es muy posible que más de uno tenga que desistir a medio metraje, bien por ser incapaz de conectar con la magnitud del holocausto que se nos recuerda en la película, bien por incapacidad de asumir una monstruosidad tan grande. Pero los que consigan llegar al final habrán tenido la oportunidad de ver un pequeño retazo de la historia de nuestro siglo, el retazo más oscuro, y no estaría de más que todos hiciéramos una reflexión sobre el tema, quizá así consigamos que jamás se repita semejante atrocidad.



VISIONERY 2 LAS COLEGIALAS PUEDEN SER MUY VICIOSAS.



Más de lo mismo. Esta vez va de colegialas cremosas dispuestas para el combate. La verdad es que U-Jin queda mejor en tebeo y casi todas las adaptaciones de su obra al anime son más bien olvidables. En este caso la cosa no está tan controlada como en otros animes del autor y los que quieran sexo lo tendrán. A los amantes de los uniformes de marineritas les volverá loco *Visionery 2*, a los demás abstenerse.

STREET FIGHTER II V. LA SERIE. DATA 3

En esta cinta se ofrecen los capítulos 7, 8 y 9. El primero, La venganza de la mafia, presenta al traficante Ashiura que intenta librarse del padre de Chun-Li. Para conseguirlo intenta secuestrar a Chun-Li pero con poco éxito. El siguiente paso será más expeditivo. El segundo capítulo, La trampa, empezará con la marcha de Ken y Ryu hacia Tailandia donde intentarán aprender los secretos del Muay Thai. Ashura consigue que detengan a Ryu por posesión de opio. Ryu es encarcelado y su estancia en prisión no será precisamente agradable. En el tercer capítulo de la cinta, la gran estrella del Muay Thai, Ken intentará ayudar a Ryu. Éste conoce a Sagat, un ex-campeón de Thai que le reta en un duelo a muerte. El combate es espectacular y no se limita a ellos dos, también se ve involucrado un guardián de la cárcel. Al final Ryu y Sagat acaban por olvidarse de lo de matarse y se hacen amigos.

Poco que comentar. Animación televisiva muy normalita con el interés principal de conocer a los personajes. Si no hubiéramos visto *Street Fighter II*, la película... pero la hemos visto y las comparaciones son odiosas. Unas veces más que otras.

Las Sandalas
A partir de Febrero mensualmente en tu librería especializada
MALEÓN EDICIONES

NUESTROS AUTORES

ROQUE GONZALEZ

Nació en Barcelona, el 25 de junio de 1962. Se licenció en Historia de América. Se dedica a guionizar series de autores españoles, sean del estilo que sean. Es un apasionado del anime y un verdadero coleccionista, de los que presume de su colección de más de trescientas cintas, no es para menos. En sus ratos libres, entre visionado y visionado y guión y guión, también tiene tiempo para otra de sus muchas aficiones y hace de master de rol. ¡Ah!, que se nos olvidaba, a parte de todo esto es librero desde hace ya unos cuantos años. Así que si queréis felicitarle por su buena labor no tenéis más que acercaros hasta Vértice (Barcelona).

Neko.- Roke, debes ser una de las personas del mundillo con mejor perspectiva sobre lo que ha sido la introducción del manga y el anime en España, no en vano llevas metido en esto desde hace ya bastantes años. Cuéntanos como lo has visto.

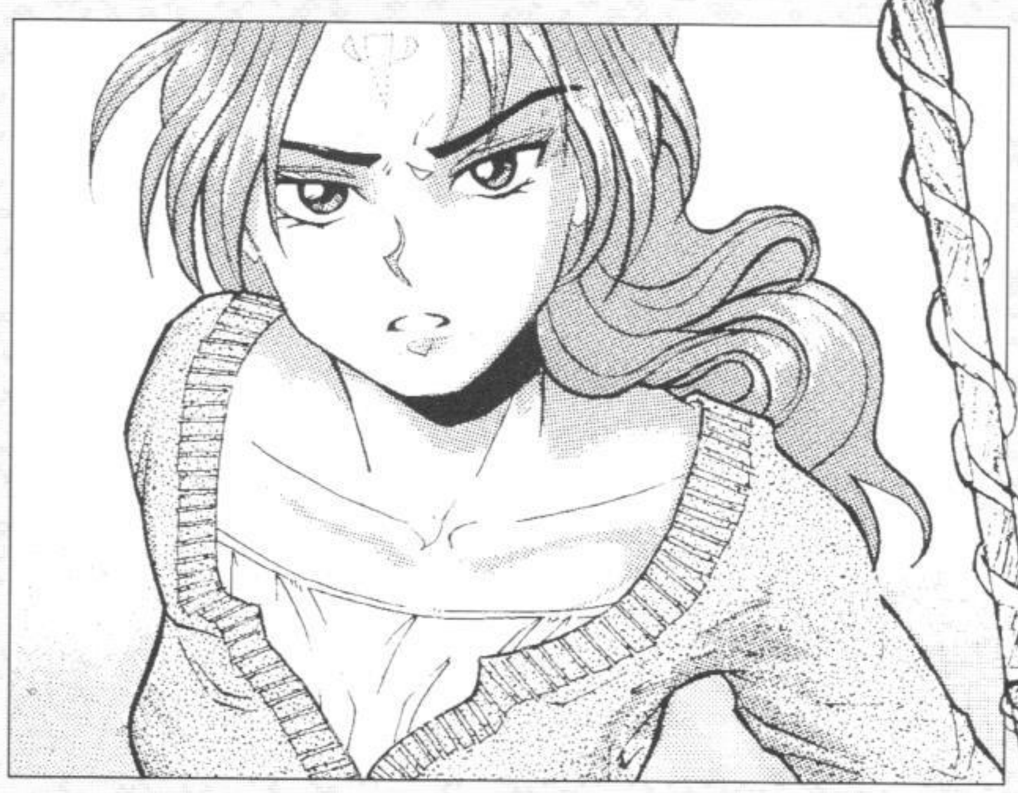
Roke González.- Hubo un tiempo en el que la televisiones empezaron a importar series japonesas, algunas de las cuales, sobre todo a principios de los ochenta, eran muy buenas. Llegaron *Dragon Ball*, *Capitán Harlock*, *Robotech*, *Johnny y sus amigos* o *Nadia*. Todas estas series televisivas fueron sentando las bases de lo que luego fue la evolución del manga en España. El terreno quedó abonado y cuando llegó *Akira* toda una serie de gente se pasó masivamente al manga y el anime. Ahora, esos tiempos felices han pasado a la historia. Sólo se pasan reposiciones y, si el mercado no está tan bien como lo estuvo en un momento dado es en parte debido a esto. Hay otros factores: han atiborrado el mercado de productos caros, puede haber pasado un poco la moda e incluso puede que los ataques directos acusando al manga de ser tan sólo sexo y violencia, apoyados en parte por la actitud de cierto sector de los propios aficionados, hayan afectado.

N.- ¿A qué te refieres?

R.G.- Hay toda una serie de gente que son básicamente aficionados al manga de sexo y violencia, lo que está muy bien, y hacen propaganda a ese respecto, y ya no sólo aficionados sino algunas empresas como Manga Vídeo. Basta ver sus trailers para saber de lo que van. Nuestras películas molan porque son fuertes, son de sexo y violencia. No importa de que sea la película, siempre escogerán la escena más violenta para intentarla vender.

N.-Cambiando un poco de tema y centrándonos en tu trabajo. Explícanos el camino que has seguido para ser guionista desde que empezaste a trabajar en Fanhunter *hasta tu trabajo actual en la Línea Laberinto.*

R.G.- Bueno, yo de pequeñito ya me visualicé a mi mismo como escritor. Todo lo que hice desde pequeño iba dirigido hacia esto. Todavía me queda mucho camino pero de momento sigo empeñado. Cuando vi los primeros trabajos de Celso me hicieron gracia y me vi capaz de hacerle historias y se lo propuse. Aceptó encantado e hicimos varias cosas juntos. El problema es que Celso también tiene ideas y muchas veces (al fin y al cabo es el editor del fanzine) tomaban prioridad por encima de las mías. Evidentemente, estaba en su pleno derecho, pero llegó



un momento en el que era lógico cortar la relación. Tiempo después hablé con Alex, de Camaleón, que ya sabía mi interés por hacer guiones. Él me propuso trabajar con Núria Peris para hacer *Akuma* y se plantearon una serie de proyectos con Camaleón en torno a la revista *Ryu*. Y bueno, debido a que Camaleón no pudo mantener la continuidad de todos estos proyectos y me enteré de la posibilidad de trabajar en Forum para sacar adelante una línea de comic español, inmediatamente me ofrecí voluntario. Ya había hablado antes con Juanjo Sarto y él sabía que había hecho algunos relatos de espada y brujería para Forum, me ofreció la posibilidad de guionizar una serie en plan *Dragon Ball* y así nació *Desafío* y una vez iniciado el camino lo demás ha venido rodado.

N.- ¿Cómo ves en la actualidad el papel del guionista en España? parece que la cosa mejora pasito a pasito ¿no?

R.G.- El trabajo de guionista siempre se ha considerado como algo secundario. Sobre todo en nuestro país. En otros lugares, como puedan ser los Estados Unidos o Japón, el trabajo del guionista es vital. No todo el mundo, por muy bien que dibuje, puede contar las historias que tiene en la cabeza. Sin embargo si hay una persona que se dedica exclusivamente a escribir, el producto final, puede ser mucho mejor que una obra de las llamadas de autor. Planeta-DeAgostini ha visto que es necesario que muchos jóvenes dibujantes harán mejores obras si trabajan con guionistas.

N.- ¿Crees que toda esta hornada de nuevos autores interesados por el manga lo están realmente o dibujan con estilo japonés por oportunismo?

En mi caso está claro. A mi me gusta el manga y fui miembro fundador del Club de Akira Toriyama cuando la explosión de *Dragon Ball* y llevo como unos siete años haciéndome una colección de vídeos de anime que alcanza unas 300 cintas. Además estoy estudiando japonés. Hago guiones en ese estilo porque encuentro que las historias que me interesan se aproximan más a los temas manga. En cuanto a los dibujantes con los que trabajo... bueno, hay de todo, pero está claro que todo dibujante tiene que poner mucho amor en el trabajo. Es algo completamente artesanal y muy mal pagado. No se va a hacer rico y es un trabajo muy esclavo. Por lo tanto no creo que ninguno de ellos esté aquí para aprovechar el tirón del manga porque es lo que vende. Por lo menos los que yo conozco y con los que he tenido la fortuna de trabajar.

N.- ¿Crees que existe un manga español? ¿crees que el género va a alguna parte?

R.K.- No creo que se pueda hablar de manga español. Creo que hay un comic español hecho con estilo manga. ¿Si se va a alguna parte? Sí, si se va con cuidado, poniéndole trabajo, empeño y poco a poco. Por ejemplo, Vanessa Durán, con *Uno entre un millón* me sorprendió gratísimamente y me parece un manga muy bien parido. De momento la mayoría estamos muy verdes, pero si se nos da un margen de tres años acabaremos publicando cosas dignas, de la misma calidad que cualquier producción de fuera.

N.- ¿Cuál es proceso para fabricar una historia?

● FANHUNTER ● AKUMA ● DESAFIO 1y2 ● FIAN

R.G.- Todo guionista tiene historias en la cabeza que quiere contar. Es cuestión de tener una idea que tenga un principio y un fin, e intentar plasmarla en el papel. Una vez tienes definidas el número de páginas y la historia elaborada, la escribes y la presentas a tu editor que te señala las cosas que le convencen y las que no le convencen. Una vez corregida se pasa a escribirla completamente, se describen las viñetas, estableces el ritmo que tienen que tener las páginas y se los pasas a los dibujantes asignados al proyecto. También puede pasar que ya conozcas al dibujante y que el proceso se haga más contando con él. Una vez establecida la relación, es importante escuchar al dibujante e intentar incluir sus sugerencias. Por ejemplo, si Sang Chi va a salir próximamente en los *X-Men* es porque a Carlos Pacheco le gustaba el personaje y se lo comento a Scott Lobdell.

N.- ¿A donde quieres llegar profesionalmente?

R.G.- Quiero llegar a ser guionista de comics en España, es la parte difícil porque para eso el comic español tiene que salir adelante y eso ya no depende tanto de mí, aunque estoy intentando aportar todo lo que puedo para que así sea, pero depende de una situación del mercado. Pues eso, yo de mayor quiero ser escritor.

N.- Además de guionista eres dueño de una librería de comics. Ese contacto directo con el consumidor, ¿puede llegar a aportarte alguna idea, algún argumento para tus historias?

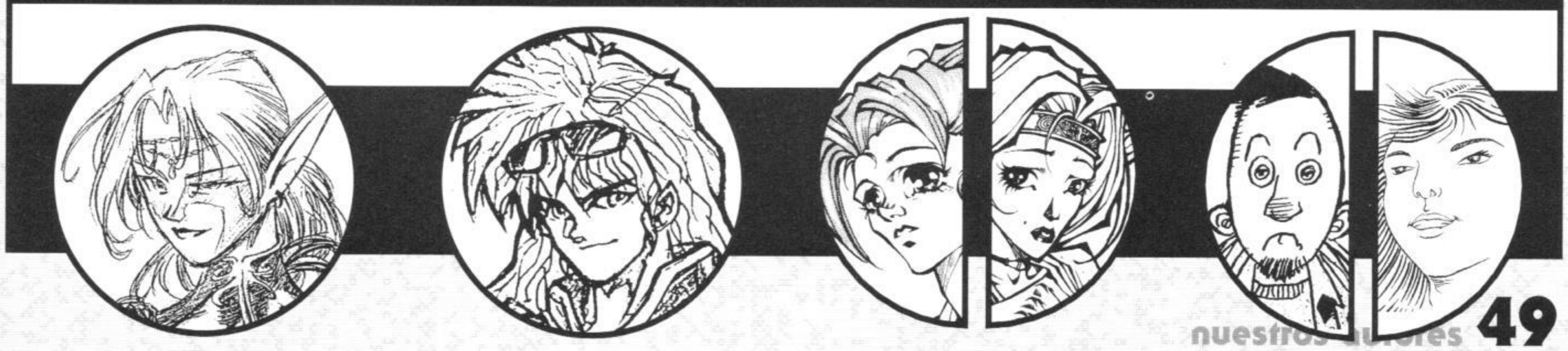
R.G.- No, realmente no... si quieres que te diga la verdad el público que entra en la tienda, en su mayor parte es una visión descorazonadora. Son gente que sólo viene a mirar los tebeos porno, de uvas a peras se compra alguno, o son gente que tiene problemas graves y utilizan los comics para superarlos etc... evidentemente hay un grupo de aficionados que sencillamente le gusta el comic y cosas más serias, pero no son la mayoría. No puedo hacer historias pensando que el chaval de la calle sólo pide esto, porque creo que no fue así como se hicieron las historias que a mi me gustaron de pequeño, sino que sencillamente había un autor que le gustaba contar una historia e intentaba transmitirla. Yo conecté y estoy intentando hacer lo mismo.

N.- ¿Como ves el manga en el mercado y su futuro?

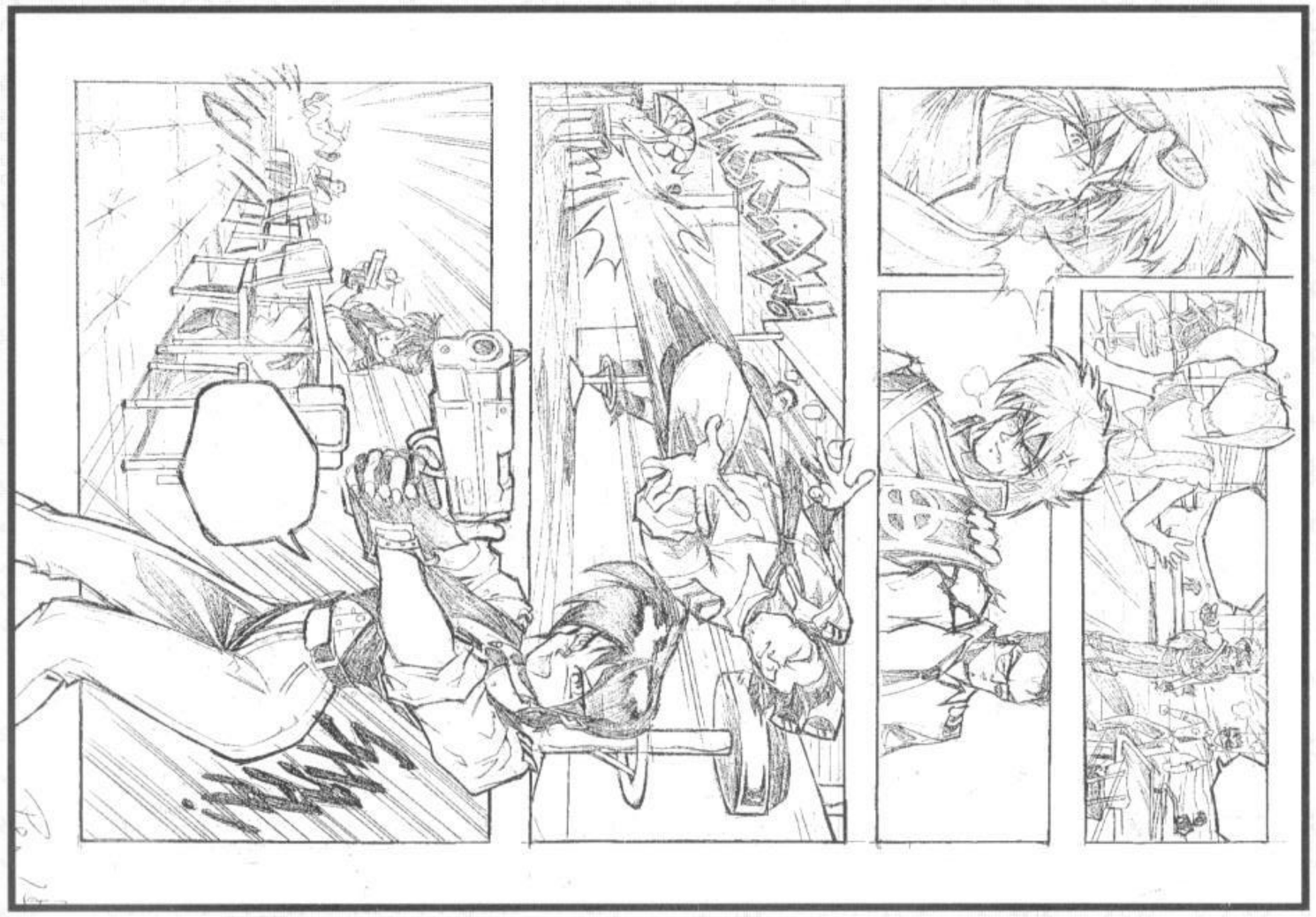
R.G.- Ahora mismo corre el peligro de dividirse en dos bandos: un manga de "elite", caro, que comprarán unos pocos, los que consumían anime en los ochenta y el manga que sale en televisión, que uno compra siendo un niño y cuando crece se dedica a las chicas y pasa del tema. Pero no sólo en el manga. La diferencia generacional estos últimos años es muy importante, los chicos más jóvenes están muy alejados de lo que piensan los chicos con cinco años más y estoy viendo que va a ser dificilísimo satisfacer a los dos públicos. Creo que se tienen que editar historias de calidad pero no a precios carísimos, porque siempre existe la posibilidad de que haya un chaval de los que sólo consumen una determinada cosa que se arriesgue y que encuentre algo que le enganche definitivamente al género.

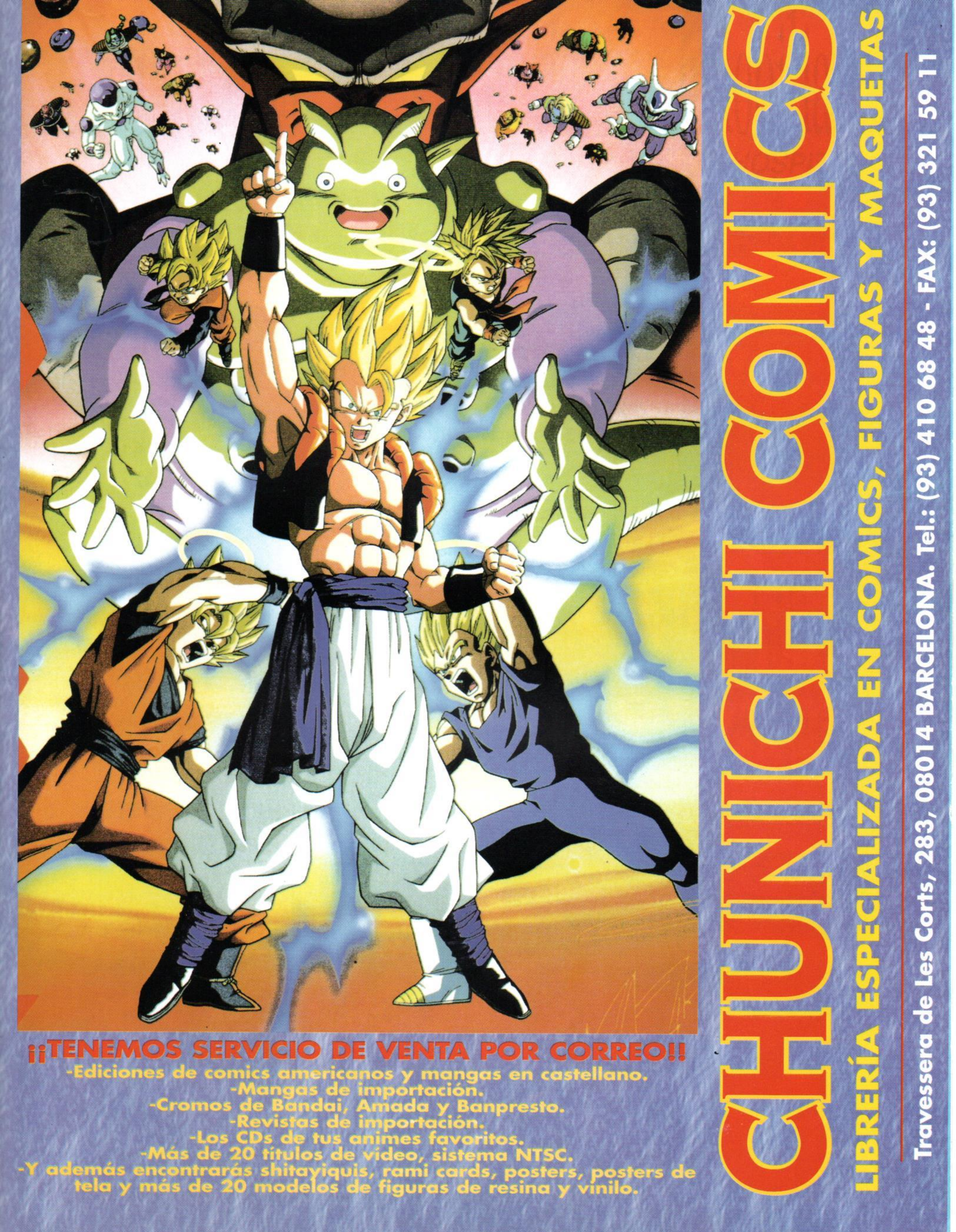
N.- Muchas gracias por tu tiempo.

● CRONICAS DE MESENE ● NACIONAL 166 ● REVISTA OTAKU ● LABERINTO PRESENTA

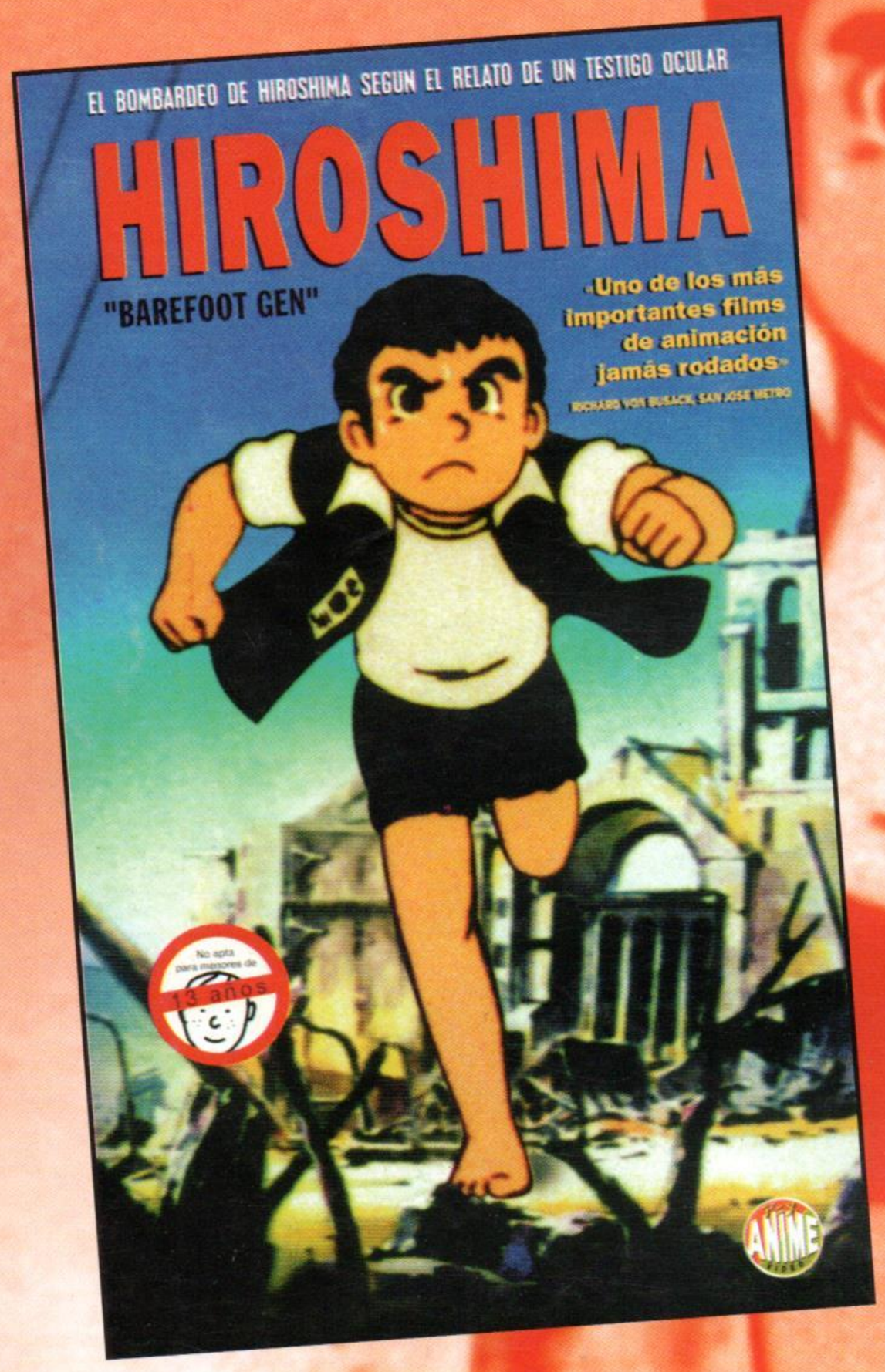


EN PROCESO: Nacional 166 y Cronicas de Mesene




CHUNICHI COMICS
LIBRERÍA ESPECIALIZADA EN COMICS, FIGURAS Y MAQUETAS
Travessera de Les Corts, 283, 08014 BARCELONA. Tel.: (93) 410 68 48 - FAX: (93) 321 59 11
¡¡TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO!!
-Ediciones de comics americanos y mangas en castellano.
-Mangas de importación.
-Cromos de Bandai, Amada y Banpresto.
-Revistas de importación.
-Los CDs de tus animes favoritos.
-Más de 20 títulos de vídeo, sistema NTSC.
-Y además encontrarás shitayiquis, rami cards, posters, posters de tela y más de 20 modelos de figuras de resina y vinilo.

UN CLÁSICO CON MAYÚSCULAS



Un homenaje a la tragedia de Hiroshima desde un punto de vista único.

Basada en el manga Hadashi No Gen de Keiji Nakazawa.

DISPONIBLE A PARTIR DEL 21 DE ENERO.